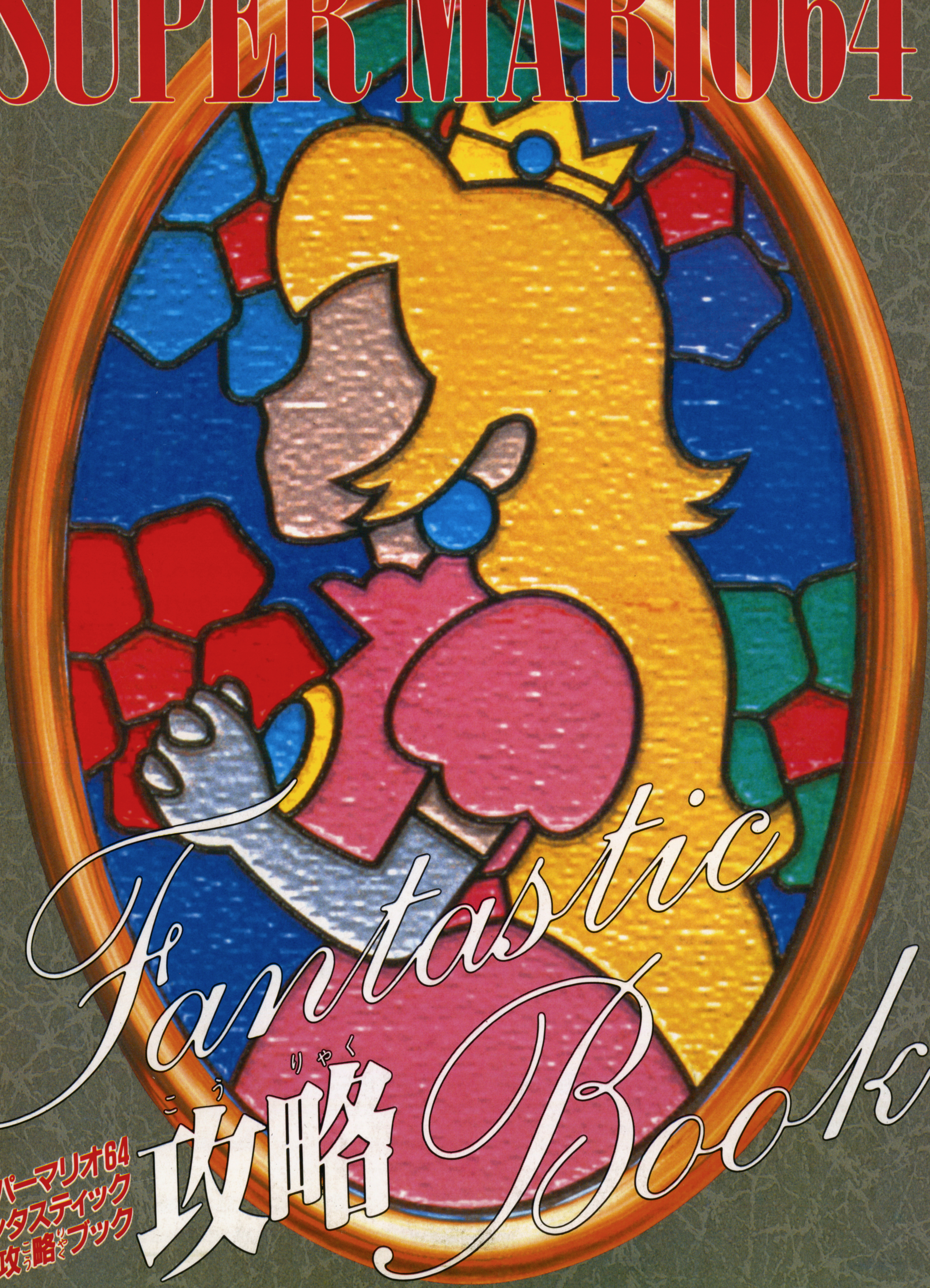
SUPER MARIO64



Fantastic 攻略(こうりゃく) Book

スーパーマリオ64
ファンタスティック
攻(こう)略(りゃく)ブック





Contents もくじ

困ったときの10の知識

パワースターの取り方はわかったけどウデが追いつかない、アクションがうまく出ない、そもそも何をしていいかわからない…。あらゆる悩みを一発解消！

P.3

コース別攻略

アクションがウマいだけじゃ世の中渡っていけない、それが『マリオ64』の世界。9コース＋α、約60個ものパワースター入手法、あなただけにそっと教えます。

P.6

コース①ボムへいの せんじょう …………P.8
コース②バッタンキングの とりで ………P.11
コース③かいぞくの いりえ ………………P.14
コース④さむいさむい マウンテン ………P.17
コース⑤テレサの ホラーハウス …………P.20
かくしコース はばたけ はねスイッチへ ……P.23
エキストラコース①やみの せかいの クッパ……P.24
コース⑥やみにとける どうくつ …………P.26
コース⑦ファイアバブル ランド …………P.29
コース⑧あっちっち さばく ………………P.32
コース⑨ウォーター ランド ………………P.35
エキストラコース②ほのおの うみの クッパ……P.38
かくれスター ピーチのかくれスライダー ……P.40

マリオ超ウルトラ技&クイズ

『マリオ』につきものといえば、キノコにジャンプに「次は出るの？」と言われるルイージ(笑)、そしてウル技！ 無限1UPをはじめ5つの技を収録。

P.42

この付録がカバーしているのは、コース9までとエキストラ2つ、かくしコース1つにかくれスター1つ。隅隅まで熟読すれば、この範囲内は完璧になるハズだ。

はじめに

ハマリ!? どーすんの?

困ったときの10の知識



「あそこへ行けば新しい展開になりそうなんだけど、行きかたがわからない」ってときや、スターのタイトルだけじゃ謎が解けないことって、けっこう多いと思う。この攻略ブックにはコース9までのほとんどの謎を解説してあるけど、もっと先のコースのことには触れていないしね。

そこで、狙ったアクションが出ない人や行動に詰まってしまった人のために、いろんな状況に応じた解決法を紹介するのがこのコーナー。テキトーにプレイするのもいいけど、やっぱりある程度の知識があったほうがスムーズにゲームを楽しめるもんね。ロクにアクションを使いこなせない初心者から、かなり先のコースに進んでいる上級者まで、詰まったときはこのコーナーが参考になると思うぞ。



だあぁーっ、「ひみつ」って何よ「ひみつ」って!? 全然ヒントになってないんスけど…



ムゥ、このあからさまにアヤしい途切れた橋、いかにも向こう側に何かありそうなんだけど…。跳べるんかいな!?

特殊アクションが出ないとき

FC版やSFC版と比較して、格段にアクションの種類が増えている『マリオ64』。アクションが増えたからには、それだけ多彩なアクションが求められているってコトだ。だけど、いきなり全部を使いこなせる人なんて、そうそういないよね。そこでまず、特殊なアクションを出すために必要な条件を覚えておこう。



心の中では3段跳びのハズが、ナゼかただのジャンプに…。誰もが一回はやるこのテの失敗を、減らせる知識集だ

知識① 一部の大技はスピードが必要

マリオのアクションの中には、「走りながら」でないと出せないアクションがけっこうある。でも一口に「走る」といっても、マリオの「走りモーション」には段階があるのに要注意。例えばボディアタックだけは、ただ走っているだけではダメで、「走る速度が最高速」でないと出ないのだ。逆に、加速しないと出せないと思いがちな走り幅跳びは、ちょっとでも走りモーションに入っていれば出すことができる。これを知っていれば、足場が狭くても幅跳びを活用できるぞ。ちなみに3段ジャンプは、歩きからでもOKだ。

走りモーション



マリオがハデに手を振り出せば、それが走りモーションだ

最高速モーション



最高速になると、右の状態より少し体が前傾姿勢になるぞ

短距離ダッシュでも幅跳びできるぞ

う〜ん、ここから幅跳びするにはチト助走距離が足りないような気がするけど…。な一んて心配は無用!





ほい、ちゃーんと走り幅跳びできてるでしょ? 要するに、一瞬でもしゃがみすべりができればOKなのですよ

知識② カベキックは向きに注意

おそらく、一番出すのに慣れが必要になるのがカベキック。でも、これを出せなきゃ取れないスターってわりと多いんだよね。そこで、簡単なアドバイス。まず、ヘタに3Dスティックを倒さないこと。カベキックの操作は、Aボタンだけでokだからね。それと、壁に正面から飛び込むようにしよう。



基本は壁に対して垂直に、ジャンプしたら3Dスティックは離してOK

んで、壁に触れる瞬間か離れる瞬間にAボタン。連続カベキックなんて大技もできる

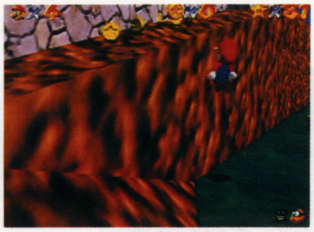


幅跳びや3段跳びなど、他のアクションからの連続技としても利用価値大!



狙った場所へ行きたいとき

高い壁の上にスターがあるときや離れた場所に足場がある場合、たいてい特殊なアクションを駆使すれば到達することができる。要は、どのアクションを使えば行くことができるかの判断がポイントになるワケだ。もし、ここで紹介しているテクニックを使っても狙った場所へ行けないなら、何か別の行きかたがあるってコトだぞ。


行けそで行けない高い壁。…なんて、あきらめてないかな？　行けそうな場所って、たいてい行けちゃうもんですよ

知識③ 高い場所へ登るテクニック

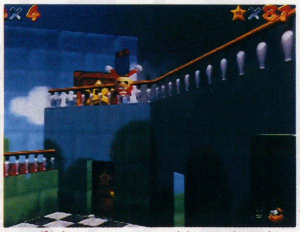
まず最初に覚えておきたいのが、床ギリギリに行けば「つかまる」ことができるため、マリオは思ったより高い場所へ登れるってコト。大半の足場はつかまることができるので、ジャンプが届く場所なら登ることができるぞ。次に、助走する距離があるかどうかがポイント。たっぷりあれば3段跳びが、もっとも高く跳べる。もし足場が狭ければ、後ろ宙返りか2段ジャンプだ。背中にも壁があるなら、カベキックを連続で使うといい。

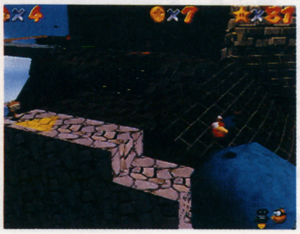
つかまれる


一部の足場を除いて、マリオが上に立てる場所はほとんどつかまれる

つかまれない


柵がある場所や下が坂の場所、極端に傾いている場所などはダメ


3段跳びのラストは高～く跳び上がることができる。お城の中2階に一発で登ることだってできちゃうのだ


足場が狭ければ、後ろ宙返りがいい。ジャンプが高くて間合いも一定、しかも着地後にすべらないので重宝するぞ

ジャンプの高いアクション

- 逆立ちからジャンプ
- カベキック
- 2・3段跳び
- 後ろ宙返り

知識④ 離れた場所へ飛び移るには

遠くに跳ばないとミスになってしまう場面は多い。そんなときに頼りになるのは、おもに走り幅跳びと3段跳びの2つのアクション。この2つは全体でも扱いにくい部類に入るアクションなんだけど、ここで紹介する簡単なポイントを知っておけば相当ラクになるぞ。

走り幅跳びのコツ

特殊アクションの中でも特に使用頻度の高い走り幅跳びは、慣れないとタダのジャンプになってしまいがちなもの。これを防ぐには、「マリオがしゃがみモーションになったのを見てから跳ぶ」ようにすればいい。普通のジャンプになってしまうのは、しゃがんでいないうちにジャンプしているためだ。しゃがみすべりさえ出ていれば、助走自体はかなり短めでも大丈夫。助走の速度はあまり関係ないぞ。

すべればOK


しゃがんだとき、ちょっとでもすべるスピードなら幅跳びの準備はOK


歩きモーションでさえなければ幅跳びになる

3段跳びのコツ

高さ、飛距離ともに非常に優秀な3段ジャンプだけど、最大のネックはかなりのスペースがないと最後のジャンプができないこと。だけど、このアクションは助走がいらない、という点に注目して欲しい。マニュアルには「スピードが必要」と書いてあるけど、実際には「最初のジャンプから最後のジャンプまで3Dスティックを同一方向に倒しておく」という条件さえ満たしていれば、一切助走ナシでも出せるのだ。つまり、意外と狭い足場でも跳べるってワケ。

まっすぐに入力しよう


止まった状態からジャンプし始めても大丈夫


スティックだけは同一方向に倒しておこう

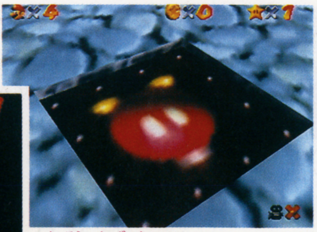
知識⑤ とりあえず大砲を使う

離れ小島や空中に浮遊している足場などには、さすがにアクションじゃいけないよね。でも、こういう場所にこそスターや赤いコインがあるもの。こういった遠い場所があるコースでは、とりあえずあかボムへいを探そう。あかボムへいがいれば、そのコース内には絶対に大砲があるからね。後は、片っ端から大砲で飛び回ってみよう。照準は慎重にね。

あかボムへいを探せ



あかボムへいと大砲は1セットなのだ


大砲の所在地は、このマークがメイン。たまに小高い山みたいなところに隠されてることもあるけどね

たとえ目的がハッキリしていても、大砲に入ったら一応周りを見回しておこう。新発見があるかもよ



何をしていいかわからないとき

スターのタイトルの謎が解けないと、何をしていいかわからなくなっちゃうよね。そんなときは、とりあえずここで紹介するような行動をとってみよう。


↑とにかく八方塞がりで、何していいかわからなくなったときは、とりあえず以下に紹介する3つの知識を試してみよう

知識⑥ コースを出て別のコースへ行く

1つのコースには6つのパワースターが隠されているけど、何も全部取らないと先へ進めない、なんてことはない。詰まってしまったら、とりあえず一度あきらめて別のコースに挑戦してみよう。もしかしたら、狙っているスターは何らかの理由で「今は取れない」スターかも知れないからね。

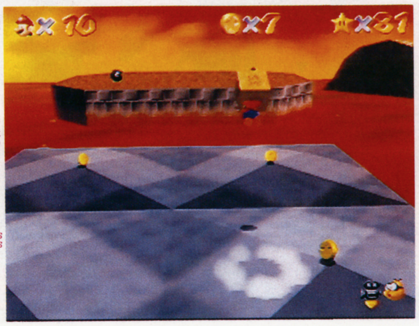


↑人間、あきらめがカンジンってコトもあります

知識⑦ コース内を細かく観察する

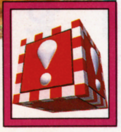
アクションは全部試したのに、どうしても行けない場所があるときは、コース内に仕掛けがある可能性が高い。スイッチを踏むとコースの形が変化したり、コース上の障害物を利用したり（木を倒して橋にする、など）、アイテムを利用したりなど、コースには様々な仕掛けが施されているのだ。まずはコース内を観察して、とりあえず動くものを探してみよう。


↑スイッチを見たら、絶対に踏んでおくこと。必ずコース内のどこかに異変が起こるからね


←アイテムを利用することも多いぞ

知識⑧ ぼうしの使いどころを考える

コース内にぼうしのブロックがあった場合、まず8割はスターを手に入れるためのぼうしだと思って間違いない。もしスイッチを押していないならどうにもならないけど、押してあるなら使える場所を考えてみよう。例えば赤いブロックがあれば空中がアヤしいし、青いブロックだったらどこかに通り抜けられる壁などがあるハズだ。



↑赤いブロックあるところ、上空にヒントあり。これ、鉄則（たぶん）



↑青いブロックの近くはぶつかりまくってみよう。どこかに抜け道がある



↑緑のブロックなら、海の底やダメージゾーンがクサい。その辺がカギだ

体力が残り少ないときは

マリオの人数が減るおもな要因は落下だけど、体力がなくなってのミスの回数だってバカにならないよね。体力を回復する方法もしっかり覚えておこう。特にコインは、体力回復以外にもうれしい特典があるから要チェックだぞ。

知識⑨ 回復のメインはコイン探し

一番手っ取り早い体力を回復させる方法は、コースのあちこちに点在しているコインを集めることだ。コースになくても、敵を倒せば出現することが多いぞ。また、黄色は50枚で1UP、赤は8枚でスターが出現、といった特典は絶対に覚えておこう。


↑付近にコインがないときは、モンスターを血祭りに上げて強奪だ（ヒドい…）。青いコインを持ってるヤツもいるぞ

知識⑩ クルクルハートは走ってゲット

大幅な回復に役立つのがクルクルハート。通過するだけで無制限に体力を回復してくれる、ありがたいアイテムだ。でもコレ、意外と回復に時間がかかるので、ダッシュで駆け抜けるようにしよう。回復の効率が格段によくなるぞ。


↑のんびり回復していると、モンスターが来ちゃって困ることも。できるだけ走りながら通過して、サクッと回復すべし

黄 体力を1回復 50枚で1UP


←このコインがポピュラーですな

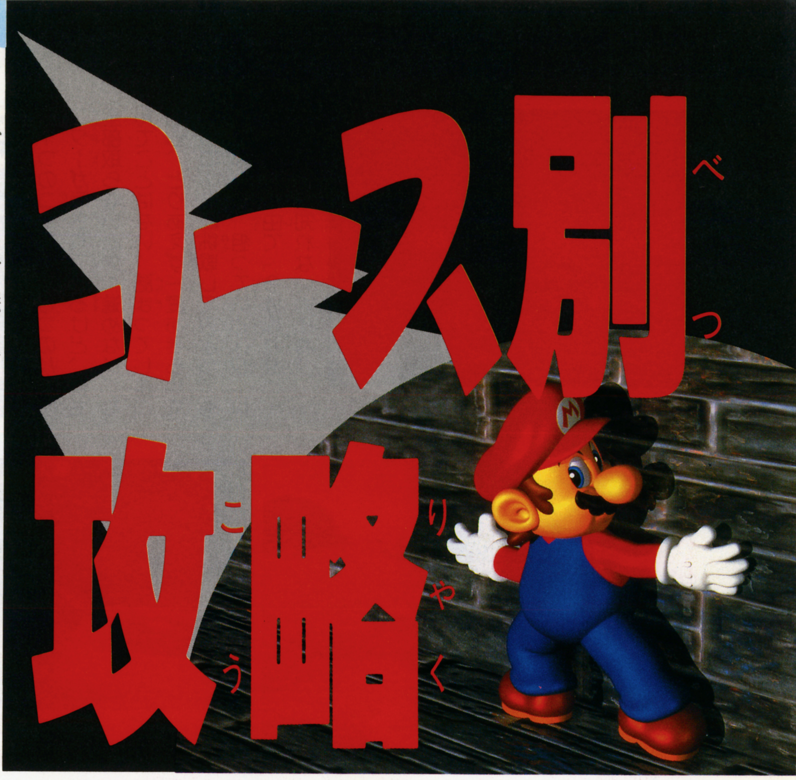
赤 体力を2回復 8枚でスター出現


←ゲームの重要なカギを握るコインだぞ

青 体力を5回復


←瀕死のときには極上の存在と言えます

コース別攻略



各コースの攻略に入る前に、ここで簡単にゲームの流れをおさらいしておこう。ゲームの目的であるパワースターを入手するまでの手順や、各コースへの行きかたなど、言ってみれば「初歩の初歩」的な部分の確認だ。今まで気付かなかったシステムもあるかもよ。

宿敵クッパを倒すには

マリオが至上の目的としているのは、言わずと知れたピーチ姫やキノコ城の人々を救出するコト。ひいてはピーチ姫たちをさらった悪の大魔王、クッパを倒すことだ。ただし、クッパがいる大きな星の扉を開くには、一定数のパワースターが必要になる。まずはスターを集めることが必要なのだ。



序盤のコースの大半は、絵がある部屋に入る前に星の扉を開く必要がある。扉を開くには規定数以上のスターがいるぞ



スターがないとクッパと戦えない

パワースター入手までのステップ

パワースターを入手するためには、まずコースに入る必要がある。コースへの入りかたは、絵や壁に飛び込むのがほとんどだ。コースに入ったら、次はスターを探す。

ほとんどのスターは最初からコースのどこかにあるけど、スターによっては条件を満たさなければならなかったり、誰かからもらう必要があったりするぞ。スターを見つけたら、後はそのスターを取ればクリア。同じコースの次のスターを探してもいいし、違うコースへいくのもキミの自由だ。

…と、これがパワースターを入手するまでの基本的な流れ。他にも、予想もつかないような方法でスターが手に入ることもあるけど、まずは順番どおりに探してみよう。

1



とりあえず絵を探し、その中へ飛び込むことが最初の目的だ

2



次はヒントを参考に、スターを獲得するための条件を考える

3



謎が解けたら、条件を満たす。またはスターのありかを探す

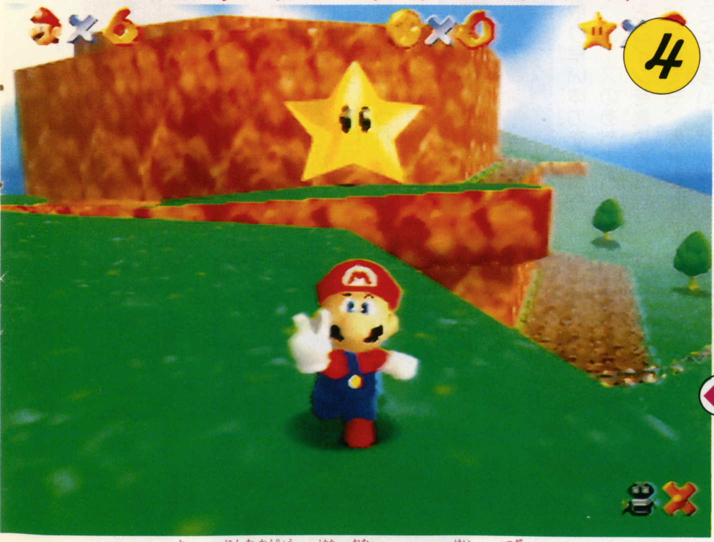
スターがないと行きづまるぞ



難しいスターをムシしてばかりいると、スターが足りなくて先に進まないぞ

パワースター獲得！

4



スターを取れば任務完了！ 再び同じコースに入れば次のタイトルになっている

キノコ城の中を探検しよう

ゲームがスタートするのは、キノコ城の目の前の草原。お城に入ったら、いよいよコースへ入ることができるようになる。ちなみに無条件で入れるコースはコース1のみで、他のコースはすべて一定数以上のスターが必要だ。また、地下へ降りるには、クッパを倒してカギを入手する必要があるぞ。



お城の周りには、お堀などのアヤしげなスポットがいくつかある。でも、正規のコースはどれもお城から向かうのだ

地上
コース1〜4、ピーチ姫の部屋 エキストラコース1



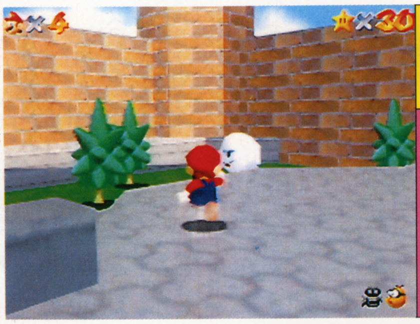
中2階中央の扉は、地下のクッパを倒してカギを獲得しないと開かないのだ

地下
コース6〜9 エキストラコース2



地下へ降りるには、中2階にあるエキストラコースーのクッパを倒して、カギを入手する必要がある。ちなみに通路を照らす松明は触るとダメージを受けるぞ

裏庭
コース5



一風変わった入りかたをするのがコース5。裏庭のテレサを倒す必要がある

『マリオ64』のゲームシステム

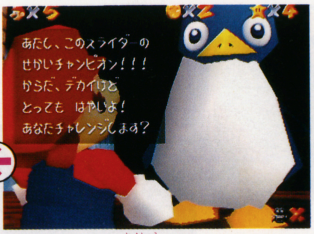
ここでは、『マリオ64』独自のゲームシステムについて解説しよう。『マリオ』ワールドには15の世界があって、1つの世界に6種類の目的があるワケだけど、プレイの順番はプレイヤーの好みで選択できるし、何回でもやり直せる、ちょっと変わったシステムなのだ。

繰り返しプレイ可能

例えばコース4のスライダーって、1回クリアすると次からはペンギンが出てくるよね。もし1人でスライダーの練習をしたいなら、コースのタイトル画面でスター1を選択すれば、スター1を獲得していないときとまったく同じ状況でプレイできるのだ。ただしクリアしても、出現するスターは透明なので、同じスターを何回取ってもスターの数は増えないけどね。

スターの順番は関係ナシ

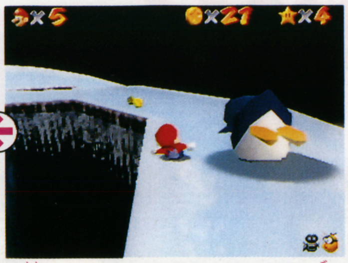
ゲームの性質上、コースのタイトル画面にはパワースターのタイトルが1つずつ順番に表示されるけど、必ずしも現在表示されているスターを取る必要はない。例えば、まだ1つもスターを取っていないコースに入ったとき、もしいきなり条件を満たすことができれば、タイトル以外のスターでも取ることができるのだ。このシステムのおかげで、この攻略ブックを活用すれば、難しいスターを後回しにしてスター集めができるぞ。



スライダーの練習をしようにも、スター1を取っているとペンギンが常駐してジャマをしてくる。これがイヤなら…



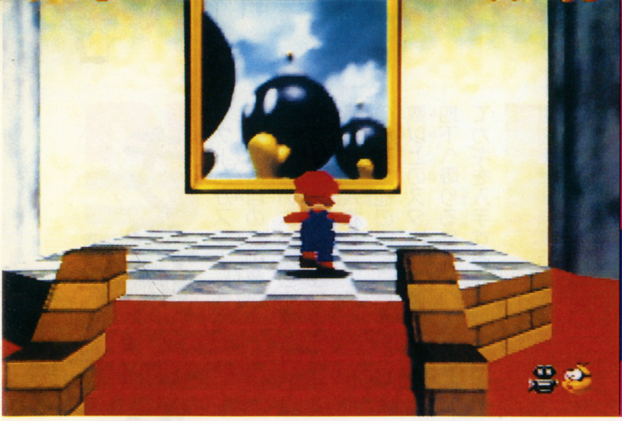
一度コースを出て、黄色く点灯しているスター1を選択すればOK。スター1を取っていないときと同じ状況になるぞ



例えばコース4のスライダーをクリア後、またスライダーに来てペンギンに勝つと…



タイトルにあったスターを飛ばして、その次のスター3がちゃんと手に入る



ボムへいのせんじょう

コース1

広い広い草原と鉄球の転がる山

このコースの難所は鉄球が転がってくる山道。一番最初のスターから、その鉄球を避けながら山頂を目指すことになるので大変だ。もちろん鉄球に当たればダメージを受けるぞ。焦らず慎重に!



転がってくる鉄球は数知れず…

ポーズをかけるとコース全体が見渡せる。これを利用すれば、ある程度の現在位置などが確認できて便利だぞ




どこまでも広がる草原。初っぱなのコースからこんなに広くて、ちょっと気遅れしそうだけど慣れれば平気さ

1 やまのうえの ボムキング

山頂で待つボムキングを倒せ

最初のスターから、いきなりボス級のモンスターと戦うことになるぞ。その名もボムキング。彼に会うためには、コース内にときたま見られる矢印をたどって山道を登り山頂を目指そう。山道を転がる鉄球は、ジャンプを使えばラクにやり過ごすことができるので、テンポよくクリアするべし。山頂にいるボムキングに近寄ると、彼を倒すヒントを含んだ会話が始まり、バトルへ。



立派なおヒゲが、いかにも偉そう


山頂ではボムキングが、マリオを待ちわびていた

ボムキング攻略法

ボムキングを倒すには、まず彼の背後を取り、そこですかさずBボタンでその巨体を持ち上げる。再びBボタンを押せば放り投げるぞ。これを3回繰り返せば、その場でパワースターがもらえる。


3Dスティックを斜めに倒して、グルッと背後に回ろう。ボムキングの動きは意外に早いので、走って回り込まなければならないぞ


背後に回ったらガシッと捕まえろ。走ったままBボタンを押すと、ボディアタックになってしまうので、いったん止まったほうが無難

3回繰り返す


再びBボタンを押して投げる。これを3回繰り返すんだ

飛び越えられる


走って回り込むよりも、上を飛び越えてバックを取ったほうがラクチン

これはOUT!


ボムキングに捕まると投げられてしまうが、そのとき頂上のリング(?)から出てしまうとやり直し


同じく、こちらがリングの外に投げてもダメ。ボムキングが頂上まで飛んでくるのは見物だけどね

2 はくねつ ノコノコレース

でかノコノコよりも早く山頂に着く

ボムキングを倒した後、再びこのコースを訪れるとスタート地点に大きな亀、すなわちでかノコノコがマリオの来訪を待ちわびているぞ。彼に話しかけると、先ほどボムキングがいた山頂までレースをすることになるんだ。彼よりも先に山のてっぺんにある旗のところへゴールできれば、もうひとつのパワースターをもらうことができる。タイムよりも勝利を狙え。

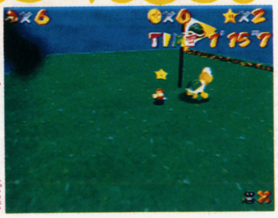


けっこう自信アリ気だよね



けれどカメだけにやっぱり遅い。十分勝てるよ

再び山頂を目指す



頂上に着けばレース終了。勝てばパワースター入手

ゴール間際でジャンプ

普通に走れば簡単に勝利できるノコノコレース。でもいまひとつ自信がないという人のために、ちょっとしたテクニックを教えよう。それはゴール直前の段差で、2段ジャンプを使って少々ルートを省略してしまおうというもの。これを使えば約5秒ぐらいは稼げるぞ。ただし一回で確実に登ること。



山頂付近の、登れそうな高さの場所を見つけて2段ジャンプ。でかノコノコに負けそうになったときはこの手を使おう



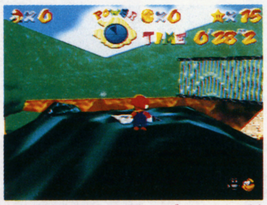
ショートカット成功。ただし一回で決めないと、余計に時間を食ってしまうぞ



約5秒ぐらいの差はつけられる。勝利は確実

大砲を利用すると…

ボムキングを倒した後から使用可能となる大砲。この大砲を使って一気に山頂付近まで飛んで行けば、さらにタイムが稼げるのではと考える人も少なくはないハズだ。しかし実際に使ってみると、レース終了時にでかノコノコが「ズルッコはなしレッス」と言ってきて、その回のレースは見送りとなってしまう。少々考えが甘かったかな。



大砲を使って山に登るには、山道の入口にある柵の近くの大砲がベター。あかボムへいに会って、使える状態にしておこうね



照準は山のてっぺんのやや上方に合わせよう。この山は相当高いので、ある程度の高さがないとまったく届かないんだ



バレバレだったらしい。やっぱズルはマズいか

ガ～ン

3 そらのしままで ふっとべ

空に浮かぶ島へ大砲で飛んでいけ

このコースには、空に浮かぶ小さな島が存在する。タイトルはその島へ飛んでいくことを示しているので、さっそく大砲を使って飛んでいこう。コース内には大砲が5つあるけれど、スタート地点の大砲からでは島への到達はムリ。そこで一番ベストな大砲は山頂付近の大砲。大砲の照準から、その島にある1本の木をのぞくことができるので、その木の少し上を狙って飛んでいこう。島の黄色い「!」のブロックを叩けば、中からパワースターが出現する。

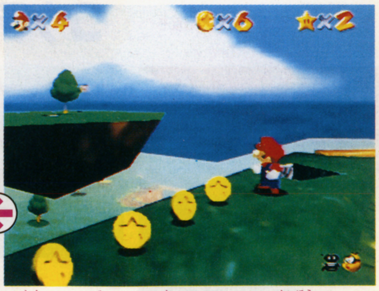


空の島にあるスター、それだそれ! でもどの島?



大砲の1つは空の島にあるので、4つが使える

山頂付近の大砲がベスト



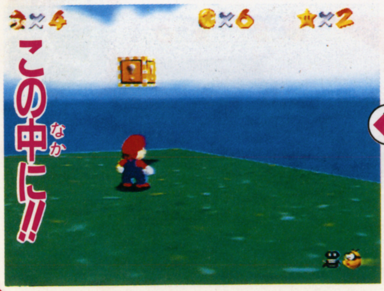
島がよく見える位置に、ちゃんと大砲がある



狙うは島に生えた1本の木。その木のてっぺんに見えるあかコインを、照準の中央にもってくるぐらいが丁度いい。さあ、飛んでけ



木の根元あたりに着地する。もう少し高いと木にぶら下がって止まるので、「見せる飛び」なら、照準を高めに設定しよう



黄色い「!」のブロックにパワースターがある

この8ヵ所を目指せ!

4 8まいの あかコイン

あかコインを8枚集める

赤、青、黄と3色あるコインの内、赤いコインは1コース内に必ず8枚存在する。このコースでの4つ目の目的は、そのあかコインを8枚すべて集めることがパワースター入手の条件となるんだ。

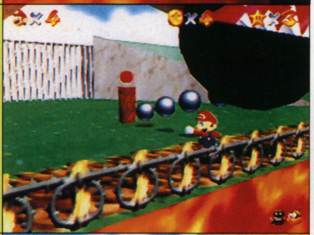
ここではその8枚の位置を分かりやすく解説することにしたぞ。簡単な場所から、ちょっとしたテクニックが必要な場所までと、いろいろなところにバラけていて収集は大変だ。



ワンワンの犬小屋付近にある、回転するリフトの上にある。ジャンプして取ろう



ワンワンの犬小屋の近く、スタート地点から向かって右側の小山の上にあるぞ



ワンワンの杭の上にも。これを取るには、ワンワンに十分気をつけること



山道入口の、柵の直前にある石橋の下に空間がある。そこにもあかコインが



ワンワンの犬小屋を越え、シーソーの橋を渡ったら左へ。4本の杭がある場所だ



シーソーの橋を渡って、山へ行く方向とは逆の左側へ。4本の杭の側にある



山道を少し登って、柵の見下ろせる場所へ。そこにある坂道をすべっていこう



空に浮く島に生えた木のてっぺんにある。木の上まで登ったら逆立ちして取る

パワースターはここだ!



⇧ワンワンを越えたあたりにある、4本の杭の中央にパワースターは出現するぞ

5 そらにはばたけ はねマリオ

はねマリオになって空を飛び回ろう

ここのパワースターを取るには、はねマリオになって空をくまなく探索する必要がある。まだはねマリオになれない場合は、後回しにして別のコースへ向かおう。



⇧仮に空を飛べても、ただ飛ぶだけじゃダメなんだ。規定の場所を飛んで抜ける必要がある。その場所は自分で探そうね

6 ワンワンの いぬごやで

犬小屋の檻がなくなれば…

スタート地点からさほど遠くない場所にいるワンワン。その裏手には檻に阻まれて取れないパワースターがある。このパワースターの入手がここでの目的。しかしこの檻は、押しても引いても叩いてもビクともしない。どうする?



⇨犬小屋はワンワンのすぐ側にある。ここで何かをすればいいのかもね

見えるのに〜

モンスターの倒し方

ここで紹介するのは、倒せるモンスターとその攻略方法。まだコース1ということもあって、それほど強いモンスターは登場しない。けれど、コウラを持っているノコノコは要チェック!

クリボー



⇧パンチ、キック、踏みつけと倒し方はいろいろ

ボムへい

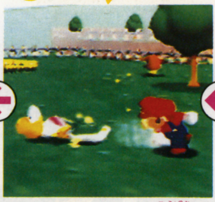


⇧投げてしまえば爆発する。自爆を待つのも手かもしれないね

コウラが!

⇩実はそのコウラ、乗れるんです。坂道もへっちゃらのスピードで駆け抜けるぞ!



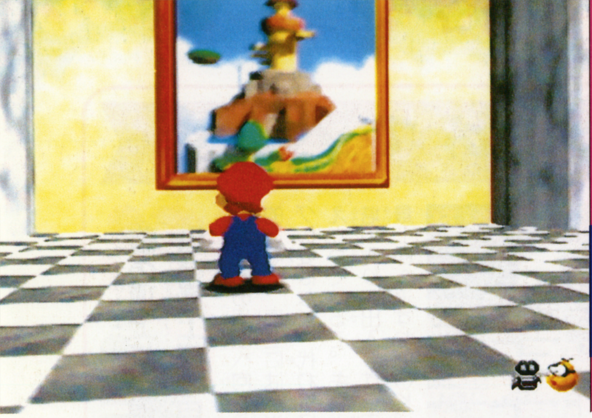


⇧パンチやキックで攻撃。するとコウラが取れるんだ

ノコノコ



⇧でかノコノコとのレース後に出現。逃げ足は超速いぞ



バッタンキングのとりで

コース2

足場の悪い空中の砦

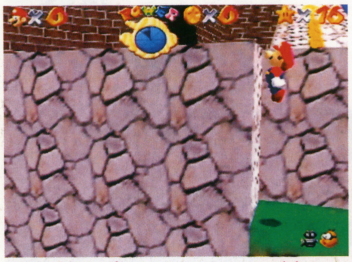
コース全体が宙に浮いているので、一歩一歩がとても慎重になる。加えて細い通路や回転するバー、落ちる道などがあって足場も悪い。ここは3Dスティックの、強弱を使い分けて進むことに慣れるコースといえる。視点もそろそろ自分に合わせて、どんどん変更することをオススメするぞ。



少しでも気を抜けば、ほらこのとおり。冷や汗モノの狭い道がところどころにあるぞ

小粋なショートカット

にょきっと出てくるカベやドッスンが苦手という人には、スタート直後のショートカットがオススメ。2段ジャンプを使って、スタート地点近くの壁を登っていこう。ちょっと得した気分。



壁の前で2段ジャンプ。マリオが壁のへりにつかまれば成功だ。かなり楽ができる

1 いかりの バッタンキング

砦の山頂にいるバッタンキングを倒せ

コース2での最初の目的となるのは、またしてもボス級のモンスターとの戦い。砦の頂上にいるバッタンキングがその相手だ。コイツもボムキング同様、セリフ中に倒し方のヒントが出てくるぞ。大きな体に尻込みせずに立ち向かえ。



上を目指して進め、進め〜！



回転リフトを越えた先に、バッタンキングの後ろ姿が



で…でかい！

近くに寄って見上げてみる。するとかなり大きいことが分かる。こんなヤツが相手か〜

バッタンキングの倒し方

バトルに入ったら、まず相手を十分に引きつける。バッタンキングの攻撃は、その巨体を活かした倒れ込み。だから倒れてきた瞬間にそのまま前進しながらマタをくぐるんだ。倒れたらその背中に飛び乗り、ヒップドロップをお見舞いしてやれ。これを3回繰り返せば、パワースターが出現する。



少し離れたところまで移動して、体制を立て直しつつ待つ。ある程度の距離になると、いきなり走り込んでくるぞ



直前で突如跳び上がり、そのまま体全体を使って倒れこんでくる。潰されると、3目盛り分の体力が減ってしまうんだ

マタをくぐれ！



跳び上がったところでマタをくぐり抜けろ。走り込めばいいだけ



倒れている間に、振り向きざま跳び乗ろう。背中の「×」が、いかにも弱点って感じ

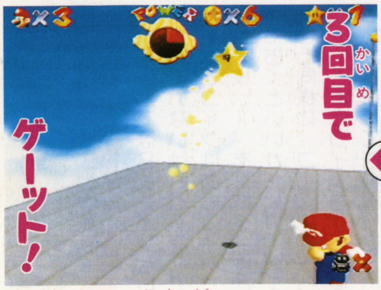


どこでもいいから跳び上がってヒップドロップ

視点に注意



起き上がり時に、マリオが見えなくなる場合があるので視点変更を！



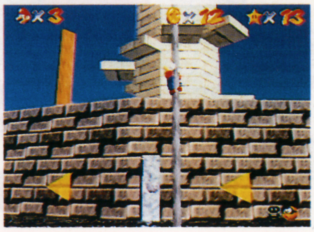
3回目でゲーット！

以上のことを3回繰り返せば、パワースターが

2 とりでの てっぺんへ

砦の頂上に出現した塔の最上部を目指せ

再び砦の頂上へ向かうことが目的となる。頂上にはバッタンキングの姿はなく、代わりに塔がそびえ立っているぞ。キラーに注意し、塔の周りの出入りする床を登って最上部へ達すればOK。



ありゃ？　バッタンキングがいないぞ。それにあの塔はなんだ。いつの間にできたんだろう…と考えてもムダなこと

目指すものはあそこに！



ポールの上からジャ～ンプ！　お、それほど高い塔でもなさそうだ

キラーを避けて



塔の仕かけをクリアすれば

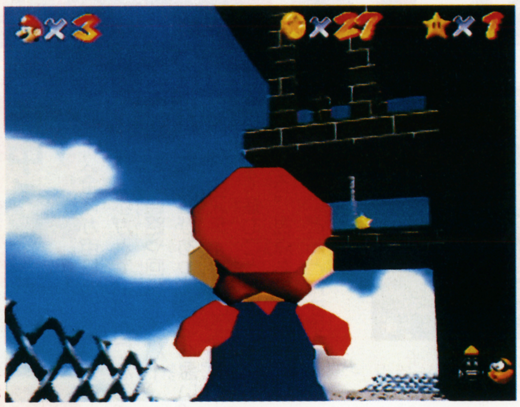
ラクラクゲット！

3 たいほうで ひとっとび

大砲を使ってパワースターへ

大砲の位置は、前のページで紹介したショートカットできる壁を越えて、直進したところにある。飛ぶのに失敗してダメージを負ったときのためにも、付近のコインは残しておこう。狙う場所は砦の側面に突き出たバルコニーのような場所。大砲に入り、照準を少し左へ動かせば見えてくる。

この場所にパワースターが



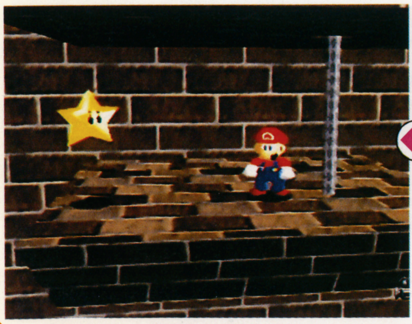
スタート地点に現れたマリオの、そのままの状態の後方に当たる場所に位置する。移動しながらポーズ機能でマップを出して、よく観察してみよう

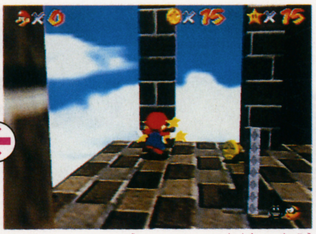
柱に当たるように

狙う場所を確認できたら、次は照準合わせ。ここでは一例として、その目標を４本ある内の左奥の柱に限定する。ある程度弧を描いて飛んでいくことを計算して、その柱の少し高めを狙うんだ（左の写真を参考に）。少々ダメージを受けつつも、たどり着けたら大成功。あとはポールを伝って、下の階へ行けばパワースターが待っている。



４つの三角で成り立つ照準が見えるかな？　この角度が間違いのない狙いだ。参考に





ダメージは受けるけれど着地は成功する。中央にある突き出たポールを下がっていくと、すぐそこにお望みのものが

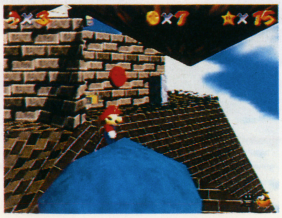
4 うきしまの 8まいコイン

集めるのはあかコイン８まい

タイトルでは８枚コインとしか記されていないけれど、ここで集めるべきコインはあかコイン。以後「８枚」＝「あかコイン」と覚えておくといいかも。コース１のときと同様に、コース内に散らばっているあかコインをすべて集めるんだ。決して砦の周りに浮いている、小島の上の８枚の黄色いコインとは間違えないでね。



小島の黄色いコインは間違い



ドッスンの上に乗って取る、あかコインもあるんだ

パワースター出現！



パワースターはスタート地点近くに現れるよ

あそこへ行きたい… 5 とりかごへ ストーーン

空中のとりかごへ鳥か大砲で飛んでいけ

砦の周りに浮いている小島の近くに、パワースターの入ったとりかごが浮いている。ここで手に入れるパワースターはまさにそれなんだ。どう見ても歩きやジャンプでは行けない距離だけど、コース内のどこかに隠れている鳥に乗っていけば、簡単にたどり着けるんだ。まずはその鳥を探すことから始めよう。どうしても見つからないときは、大砲を使ってもOK。ここではその大砲を使って飛んでいく方法を取り上げてみたぞ。



眩しい太陽を背に、とりかごが浮いている。あそこだ、あそこに行くんだ〜！



鳥につかまって、空からとりかごへ向かうんだ

ジャマな壁に注意

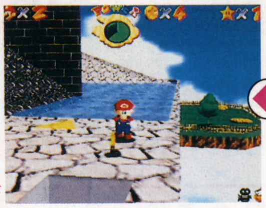
大砲でとりかごへ向かおうとすると、狙いによっては手前の壁にぶつかってしまうことがある。ここで受けるダメージは1目盛り分。しかし着地の際にも2目盛り分のダメージを負ってしまうんだ。そんなときは近くのコインで回復。



手前にあるこの壁。これがジャマなんだ。狙いはだいたいこんなもの。当たらないような照準は見つかるかな？



当たれば手痛いダメージを負うぞ



受けたダメージは、側にあるコインで回復。そして再度大砲の中へGO！

照準は高い位置へ

とりかごはかなり高い位置なので、ある程度角度のついた弧を描いて飛んでいくことは、計算しておこう。気持ち、少し上を目指し、ストーンと気持ち良くとりかごへ。



遥か向こうにとりかごが見える。照準は高めがいいかも

6 たいほうで ぶっこわせ！

壊れる場所を大砲を使って探せ

このコースに設けられた大砲は1つだけ。だからスター5のときと同じ大砲を使って、どこか壊れる場所を探すんだ。「〜ぶっこわせ」って言うんだから、どこか壊れる場所でもあるという感じだよね。ガンガン飛んでみて、怪しいと思う場所を見つけ、大砲で突っ込んでみよう。

グリグリ探すべし

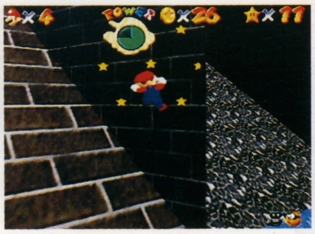


壊せそうなところを探すべし。あまり見当違いな場所を狙うと落ちるよん♡

コインで回復を



減ったパワーはコインで補いましょっ



ゴチーンとぶつかれば、パワーメーターが1目盛り分減る。これは痛いね。でもいつかは報われるときが…

モンスターの倒し方

このコースで倒せるモンスターは2体(バッタンキング除く)。ここで初めて、パックンフラワーが倒せることを知った人もいるのでは？ 倒さなくてもクリアはできるけれど、コインをたくさん集めたいという人は挑戦してみよう。

パックンフラワー



起こさぬよう、ゆ〜っくりと近づいて、至近距離でパ〜ンチ！これ一発でノックアウトできるぞ

バッタン



倒れた背中の上でジャンプするたびに、コインが出てくるぞ

倒すときはヒップドロップで。取得できるコインは計10枚



バッタンキングのちっちゃい版。でも、いかついお顔はそのまんま。足早に近づいてくるので注意



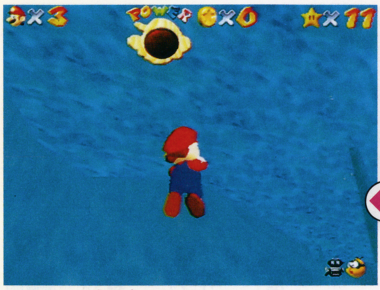
かいぞくのいりえ

コース3



ウツボに注意、息継ぎに要注意！

泳ぐという特別な操作が必要となる水中コース。方向転換がうまくいかず、イライラしてしまうことも。けれど、このコースで最もやっかいなのは息継ぎが必要という点。これはただ潜っているだけでも、どんどんメーターが減っていくので、随時確認しながら行動しなくてはならないんだ。ついつい忘れがちになるので注意しよう。



ガーン、間に合わなかったようだ。ゴメンね

メーターが怪しい！　なんとあと1目盛り分しか残っていないじゃないか～。早く、早くマリオ！　水面はもうすぐだぞ





ウツボ（きょだいウツボ）が大きな口を開けてるよ～。体はとても大きく、そしてとっても長い。接触すると大ダメージを受けるぞ

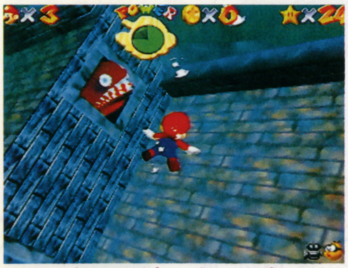
1 ちんぼつせんの おたから



ウツボを追い出し宝箱を開けよう

水に入ると分かるけれど、水中は意外にも広いコースになっている。スタート地点から直進すると、円形の底の深い場所へと到達するぞ。そこをどんどん潜っていくと、なんと沈没船が見えてくるんだ。タイトルの示す沈没船とはこれのこと。この沈没船内にある宝箱を開けることが今回の目的となるんだ。しかし沈没船の窓らしきところには、きょだいウツボ（以下ウツボ）がいて、中に入ることができない。まずはこのウツボをその窓から追い出すことから始めよう。

目的の沈没船へ



ヤツは何だ！　尖った歯がむき出しだぜ



海底深くに沈んでいる沈没船。あれを目指せ

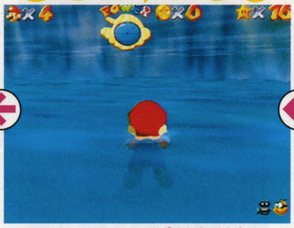
ウツボの気を引こう

まずウツボの側をウロチョロしてウツボの気を引くんだ。するとウツボが突然体を出してくる。このとき注意していないとダメージを受けてしまうぞ。しばらく見届けていると、どんどんとその巨体を沈没船から出してくる。ここで一度息継ぎをしておこう。再び戻るとウツボの姿はなく、心置きなく船内へと進入可能となるんだ。

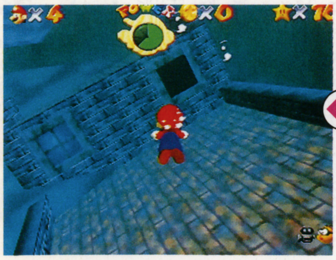
息継ぎをしておく

ウツボの前をウ～ロチョロ。顔を出してくるまで根気よく繰り返そう





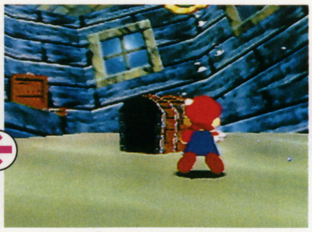
ウツボが出たら一度酸素補給を



するともう、ウツボはいない

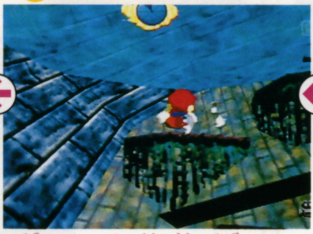
順番に宝箱を開ける

船内に入ったら、4つの宝箱が目に止まるハズ。その宝箱、実は順番通りに開けないとダメージを食らってしまうという仕かけ。うまくすべての宝箱を開ければ、船内の水が引いて上方にパワースターの入ったブロックが登場する。



どこから開けるかは、プレイヤーの直感次第。宝箱が開いたときに泡が出るので、それで酸素を補給することが可能だ

水が引く前に…



水がぜんぶ引く前に上を目指すんだ



頂上にはパワースターが入っている、黄色いブロックがある。叩いて壊せ

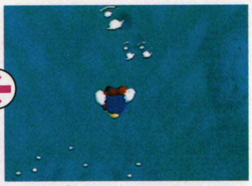
2 でてこい きょうだいウツボ

ウツボをおびき出しシッポ(?)に接触

沈没船を追い出されたウツボは、今度は水中の外壁に開いた穴にいるぞ。その穴の場所は、スタート地点から真っ直ぐ行って、ある程度深く潜ったところにある。穴の中では沈没船のときと同じように、ウツボが顔だけを出して待ちかまえているぞ。再び近づいておびき出し作戦を決行。おびき出すことに成功したのなら、そのままウツボを観察していよう。驚くことにパワースターが、そのウツボのシッポにくっついているんだ。奪い取るべし。



近づくと鮮明にウツボが見えてくる



直進後、ガンガン潜る

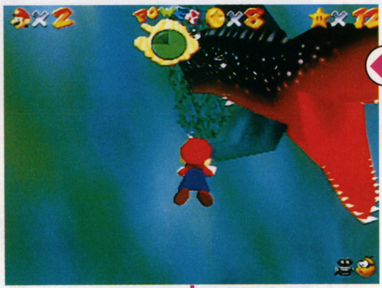
再び追い出し作戦

今回のウツボは、先程よりも敏感に反応する。だから突然の体当たりに備えて、側面から近づいていこう。ある程度近づくと、大きな口を開けて出てくるぞ。そのまま見送り、もうすぐシッポだ、というときにすかさず接触を計ろう。ウツボのシッポにくっついているパワースターを入手できるぞ。



ウツボの一発は大きい。接近しすぎに注意

サイドから攻めるのが無難。しかも左から





ちょっとでも近づくだけでこれモン。もしかしたら、さっきのこと(沈没船を追い出したこと)を恨んでいるのかな?



長～い体が穴から出てくる。最後のほうは、出てくるスピードが少し増すぞ



ちょっと早めに向かっていくのがコツ。うまくパワースターに接触できればゲット成功

戻り際もチャンス

出てくるときに取り損ねても、まだチャンスはある。そのまま追いかけてもいいが、ウツボは水中をグルッとひと回りしてくると再び穴へと戻ってくるんだ。今度はそこを狙ってゲットしよう。



息継ぎメーターが気になるときは、近くのコインで回復しよう。パワースターが見えてる分、戻りのほうが簡単かもね

3 かいていどうくつの おたから

海底洞窟へ向かい宝箱を開ける

ウツボのいた穴から、向かって右下に大きな穴が開いている。今度はそこの穴に入ってみよう。息継ぎメーターが少々気になっても大丈夫。少し進んだその先で、水のない洞窟にたどり着くことになるからだ。ただし水から上がる前には、メーターをきちんと回復しておこう。いざ怪しい洞窟へ。



黄色いコインが輪っかになっている場所が目印。そこに見える大きな穴こそ、海底洞窟へと続く道。それほど長い穴じゃないぞ

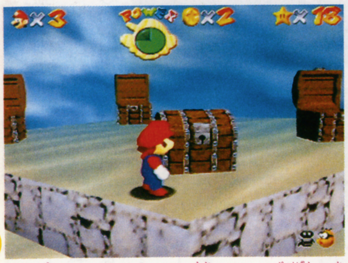
船長の仕かけに注意

水から上がったすぐ側に、立て札が置かれている。これを読むと「～災いが訪れる 船長より」なんてことが書いてあるんだ。意を決して進んでいくと、何本もの石柱がマリオ目がけて倒れこんでくるぞ。その先にはまた宝箱が…。



石柱がマリオの方向へ倒れてくる。こうした石柱が何本もあるから、蛇行して走れ

宝箱は順番に開けよう



失敗したら1からやり直し。でも順番は変わらないので、おのずと正解は見えてくる

5 いわのはしらへ ひとっとび

大砲を使って三本柱へGO!

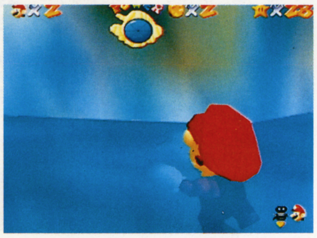
ひとっ飛びというからには、大砲を使うのは当然だね。とりあえず水上に出て、あかボムへいを見つけよう。大砲はスタート地点のすぐ側に現れるぞ。狙う場所は3本並んでそびえている柱。そのてっぺんの、細く尖った部分につかまれるように飛んでいくんだ。



前方に見える柱が、大砲で狙うことになる3本柱。中央の柱の陰にパワースターが…

下からじゃダメ

仮に柱の下から行こうとしても、あまりにも太くてつかむことさえできないぞ。



下からだとその太さにア然

この照準を参考に!



柱より高い位置を狙え。ここだ!

向かって左側の柱へ

3本の内、狙うのは向かって左の柱。距離もあるので、照準はかなり上に合わせるのがコツ。柱につかまることができたら、逆立ちをしてパワースターのある突き出た岩へ飛び移ろう。目の前には、黄金色に輝くものが…。

先端までよじ登ろう





柱の先端が見えてきたぞ。そのまま行けば、うまい具合につかまることができる。柱の上からパワースターも拝める

逆立ちでレッツゴー



無事に着地できれば、見事パワースターとご対め〜ん。着地の際、少しダメージを受ける場合もあるので、余裕のあるメーターで挑戦



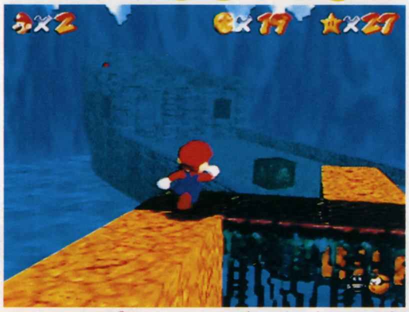
逆立ちして、パワースターの方へ背中を向けてジャンプ! ある程度スティックを、前に倒しておかないと届かないぞ

4 うかんだフネの あかコイン

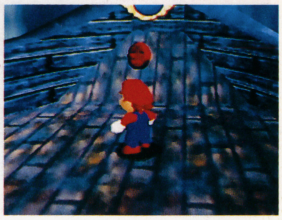
浮上した船上などであかコイン8枚収集

やって来ましたという感じのタイトル。浮上した船上にあるのは当然だけど、そこで全部のあかコインはそろわないぞ。コース内に散らばった8枚を見つけよう。

船が浮いてるよん



スター1で水が引いたのは、実は船が浮かんだ証拠。その船の上にあかコインがあるというタイトルだね

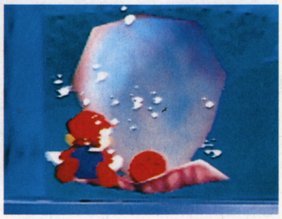


ほらほら、やっぱりあったあかコイン。でも船上には8枚もないんだ

船上に星が!!



パワースターは船の上に現れる。だから先にほかの場所で集めて、船のコインは最後に取ることにしよう



水中でもあかコインは見つかる。なんと貝の中にもあるなんて

6 ふきだす みずをくぐれ

吹き出す強い海流を攻略できれば…

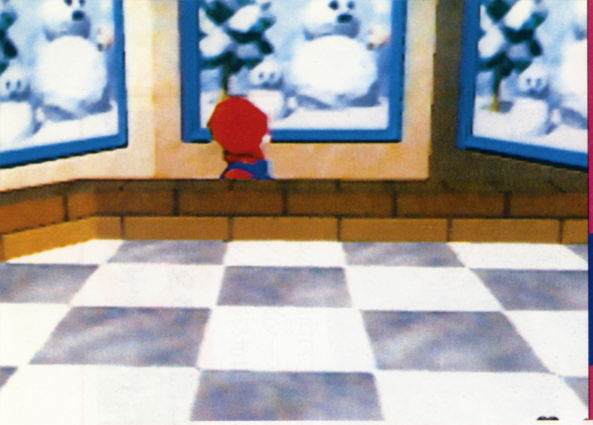
パワースターの下から強い水流が流れ出てきているため、誰もが一度は見かけている取れないパワースター。今回はそれを取ることが目的だ。しかし、マリオが通常の状態だと取ることは不可能。もしかしたら、その状態にすらなれない人もいるんじゃないかな? そんな人はとりあえず、後回しにしたほうがいいかも。



海底にあるパワースター。スター2あたりから、見覚えがあるのでは?



水中だけではなく、コース内のさまざまな仕掛けに注目しよう。何かがつかめるハズ



さむいさむいマウンテン

コース4

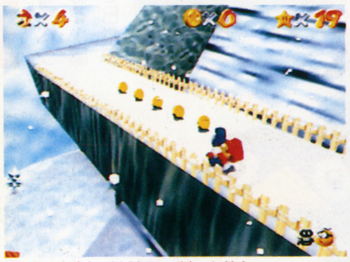
雪に覆われた山はもうすべるすべる

コース4への扉は、パワースターを3つ集めると開かれる。このコースは、タイトルからもわかるとおり高くそびえる雪山が舞台となるぞ。3Dスティックから手を放しておくと、いつもは眠ってしまうマリオが手を擦りながら寒がったりして、寒さを実感できる。このコースの地面は99%が雪道で、ちょっとした斜面で加速しようものなら、すぐスリップしてしまう。急ブレーキをかけるときはジャンプを使って減速することを心掛けよう。スピード出し過ぎにご用心。



到底届かないと思われる谷間も、上昇気流を利用して渡ることができるので諦めるな

雪すべりもあるでよ



らせん状の坂道を、山の頂上からふもとに向かって一気に滑り下りる。こりゃ気分爽快

1 スーパースノースライダー

はるか遠いゴールまで完走しよう！

スタート地点にある小屋。ここへは、サンタのように煙突から侵入できる。小屋の中にはスライダーコースがあって、ここを無事滑りきればパワースターを手に入れることができる。ところが、スライダーのコースも雪道。コーナーから直線へ入るときの立ち直りの際にコースアウトの憂き目にあうこともしばしば。スピードは控えめにしよう。

えんとつに入ろう



看板にここまで書かれてりゃあ…ねえ？

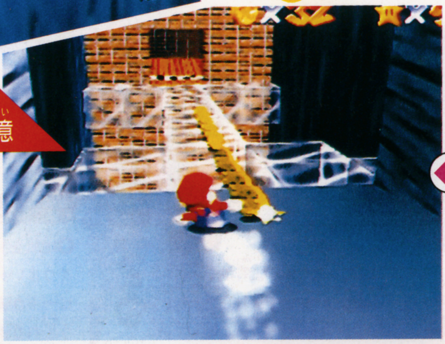
うわあああああ…



お城の隠れスライダーと違って失敗したらミスになってしまうぞ

危険！ ゴール前は要注意

ゴール前は非常に狭くなっていま～す。快調に滑ってきて、ゴールも見えたのにオシマイ。な～んてコトのないように。





バンクを曲がるときは特に操作に気をつけて！



穴に落ちそうになったらジャンプで回避しよう

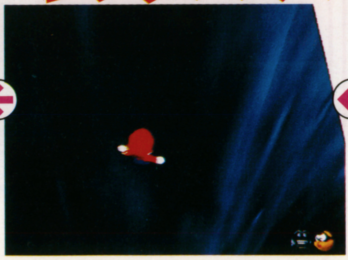
近道はココ！

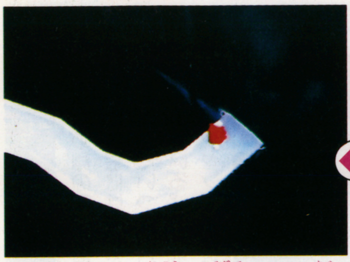
このスライダーでコースアウトすると、1発でアウト。ところが、コースアウトした先がコースの上ならば、ショートカットが成立する。オススメは、スライダーが始まって2番目のコーナーだ。ここを曲がらずにイン側からまっすぐ壁にぶつからないようにジャンプすると、ゴール前まで行けるぞ。



ここが問題のコーナー。意を決してジャ～ンプ！ うまくコース上に乗れたら…

おおッ!? フワッと…



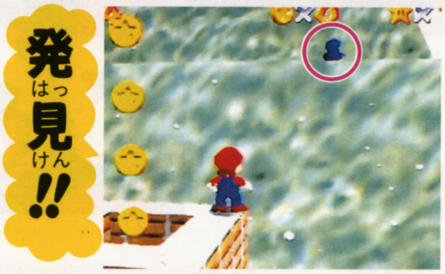


ショートカット成功！ 右手のほうに滑っていけば、そこはもうゴールなのサ

2 まいごの こペンギン

迷子のペンギンを親のもとへ届けよう

タイトルにもなっている子ペンギンは、スタート地点にある小屋のすぐ上の丘にいる。彼をBボタンで「しっか！」と捕獲し、左手から山を下っていこう。山のふもとにいる親ペンギンのもとへ届ければ、お礼として、パワースターをもらえるぞ。

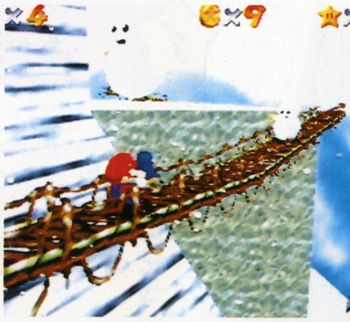




ペンギンを見つけたよ。連れて行ったらおかーさんも喜んでくれたぞ

近道を教えるゾ

子ペンギンを捕獲したら、ゆっくりと左手にある床のある部分へ降りる。そこから、最初のコーナーを曲がらずに下へわざと落ちていけば、すぐにふもとに到着する。



普通はこ～んなメンドいルートなんだ

ここを落ちる



へ～イ、なかなかグッドな着地じゃないかい？　このショートカットさえ知ってりゃ、こんなミッション軽い、軽い



地肌を利用して、うまく減速するとうまい具合に落下できるはず。スピードがありすぎると飛びすぎちゃう恐れがあるからね。注意して

ニセモノもいるよ

親ペンギンの側の家（スライダーの出口）の屋根には、子ペンギンの偽者（連れていってもクリアはできない）がいる。ちなみに、屋根には3段ジャンプで乗れるぞ。



このオレの目を欺こうとは…！

3 ペンギンチャンピオンレース

スライダーコースでペンギンに勝て！

パワースターを2つ目まで順当に取ってくると、このスターが登場する。スター1と同じスライダーコースを、最速を豪語するチャンピオンペンギンと一緒に滑り、彼（彼女？）に勝利するとパワースターを貰える。スライダーコースはさっきも言ったとおり、スター1と同じモノなので、スタート地点にある小屋の煙突から侵入しよう。スライダーの開始点にチャンピオンペンギンがいるので、話しかけるとレース開始。注意点としては、ペンギンに当たるとはね飛ばされることが挙げられる。これを回避するためにも、できる限りコースの端を滑っていこう。ペンギンは中央を滑ってくるからね。



ペンギンが後ろにつくと視界が狭まってキツいの…



近道は通用しません

とっておきの飛び出し

何回やってもチャンピオンペンギンに勝てない！　そんなキミに朗報。実は、ペンギンの横をジャンプで抜けることが可能。これで、コースに突入した状態でペンギンと話ができるんだ。これでちょっとだけリードできるぞ。ちなみに、飛びすぎると会話はできない。



ズッコい手も通用しちゃうのだ

4 すべって8まいコイン

あかコインを残らず取ること

すべてのコースにある、「あかコインを8枚集めなさい」というヤツ。スタート地点からふもとに降りながら順番に取っていこう。パワースターは中腹に出現するので、一度引き返さなければならないが、そのときはゴンドラが便利。



この吊り橋の切れ目を幅跳びジャンプで越えればパワースターをゲットできるんですわ



坂道を登るには、この地肌でグリップ力を回復するんだ



ふもとの砲台から飛べ



5 ゴロゴロ ゆきダルマ

雪ダルマの体を頭のもとへ誘導

山の中腹にいる体だけの雪ダルマと斜面を滑り、先に頭のいる場所に到着すればクリア。体はスタート地点右手の丘に登ると、左に見えるはず。話しかけると斜面を転がり始めるので、下敷きにならないように滑っていこう。

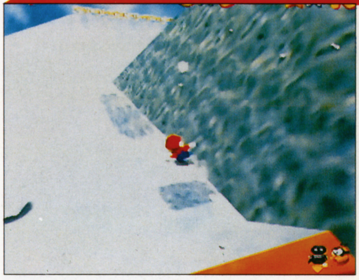


あ〜そこに見えますのが雪ダルマの体でーす

アレが目標

このヘアピンカーブでセコく雪ダルマの先に出る！

スタートはダッシュが決め手



できるだけ前から雪ダルマに話しかけ、そばにある地肌の部分で減速しないように滑り出そう

ゴールはピッタリと



ゴールするときは、雪ダルマにぶつかる感じで止まろう。うまく止まったら、あとは待つだけ



2つの雪玉がドッキングして、新たな命を作り上げる。感動の一瞬でございますな

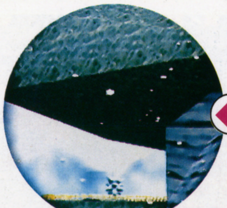
6 かくれスーパーカベキック

ガケっぷちの星にたどりつこう！

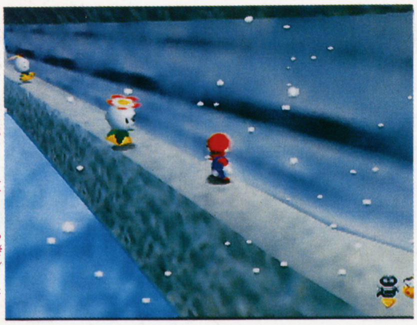
山のふもとにある大砲から対岸に向かって飛び、その先にあるパワースターをイタダクのが目的。問題の砲台へは、スター2で紹介した近道を使おう。うまく砲台で渡ることができたら、まず大きな地面の切れ目を幅跳びジャンプで越える。視点を横からにして間合いを計れ。無事越えられたら、次は2回の壁ジャンプ。高い所から落ちたら近くにあるクルクルハートで回復だ。



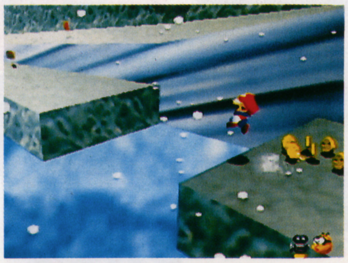
コレがウワサの砲台でやんすよ、兄さん



カーソルが消えるこの角度がええあんばい



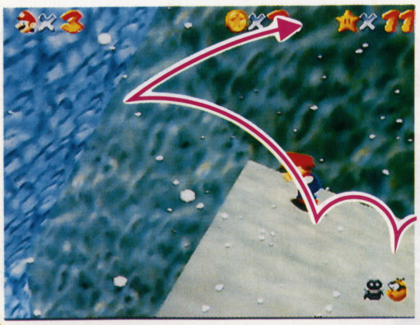
狭い道はカニ歩きで進むと安全。飛んじゃうので、フワフワは踏まないように



そんなギリギリで幅跳びジャンプしなくても結構飛べるモンなので大丈夫だよ



実はわざわざ壁ジャンプしなくても、バック転で上に上がれたりもするんだけどね

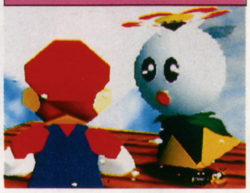


1回目と2回目のジャンプは小ジャンプでもイケる。とにかくタイミング命だ

モンスターの倒し方

このコースに出現するモンスターはわずか。そのうち、雪ダルマの形をしたモノは2種類いて、地面から出てくるほうだけ倒せる。橋の上にいる奴は倒せないぞ。

フワフワ



ジャンプで踏むとしばらく宙を舞える。パンチなどでも倒せるけど気持ちいいので踏もう

ジャンプで踏むと



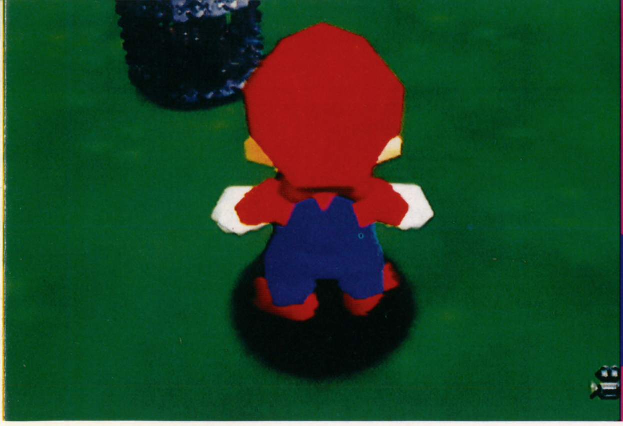
ゆきダルマ



地面から突然出てきて、マリオに向かって雪玉を投げつけてくるのだ

周りをクルクル回ってやれば、目を回して倒れる。コインを3枚出すのでグー





コース5 テレサのホラーハウス

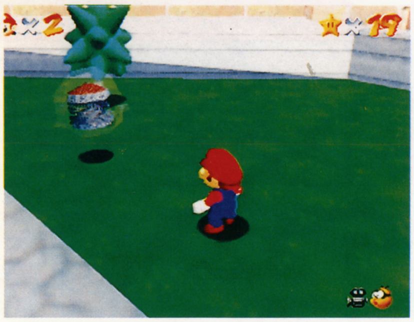
星を12コ集めて裏庭へゴー！

パワースターを12コ集めると、お城の裏庭にテレサたちが登場する。その中の1匹（1番おっきなテレサ）が、洋館のミニチュアのようなモノを持っているので、倒してソレに触れるとこのコースへ。



⇧裏庭に入る扉の前に、でっかいテレサが…。そんなの聞いてないぜ!? とりあえず後を追ってみたりするマリオ


⇩ワオ！ テレサがここにもそこにもあそこにも！ なにィ、コレがパワースター12コのなせるワザなのか？

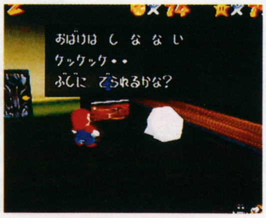

⇨このミニチュアに飛び込めば…

おやかたテレサをやっつけろ！

館にいるテレサを5匹全部倒すと、エントランスにスーパージャンボなおやかたテレサが出現する。コイツを倒せばスターいただきだ。なお、コイツは後ろからの攻撃しか通用せず、しかも1発当てるごとに移動速度がアップするぞ。

1 おやかたテレサを さがせ

⇦こんちくしょう、どっかで聞いたようなフレーズを





⇨これがおやかたテレサが出てくる合図なのだ

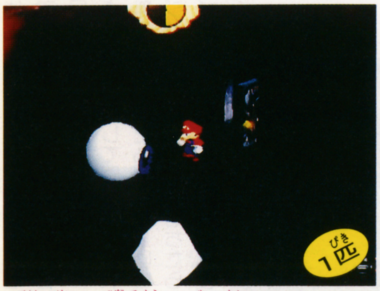


⇧でかいですなぁ。ビビりますなぁ…

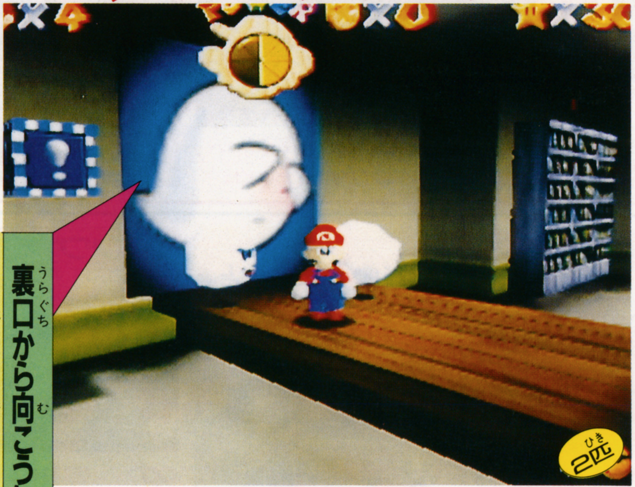
館には計5匹のテレサがいるゾ



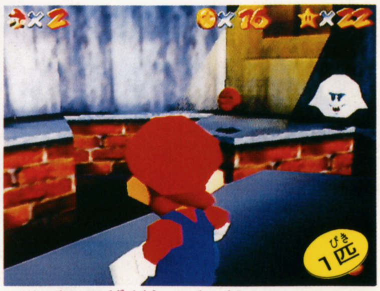
⇧館に入って右手の部屋の中だ



⇧館に入って左手前の部屋の中なんス



⇧館に入って左手の部屋の中。最初テレサはいないけれど、少し待つとテレサの壁絵の中からテレサがフワフワと姿を現すぞ



⇧館に入って右手前の部屋の中です

裏口から向こうに

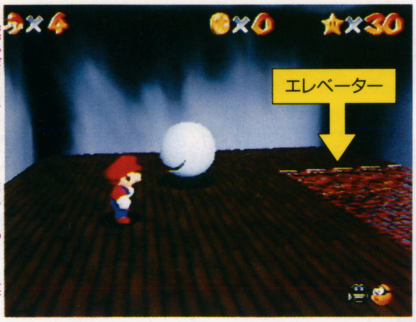
正面玄関から左手にグルッと回ったところにある裏口から、この向こう側に行ける。また、透明マリオになれば壁絵をすり抜けられるぞ!!


⇧青いスイッチを押してあれば楽なんだけどねぇ

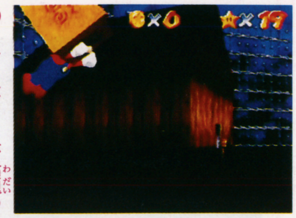
地下に巣くうテレサを全滅させろ

敷地内にある、館とは別の小さな小屋。そこの地下には、巨大なテレサの壁絵（?）が飾られた部屋があり、そこに出没するおやかたテレサを倒すのが目的。小屋の地下は、一本道になっているので迷う心配はないだろう。無事着いて、スター1を取得しているなら、問題のテレサ部屋でテレサたちが出現するぞ。壁絵からのびる炎に注意しながら5匹倒せば、おやかたテレサが現れる。

2 テレサの メリーゴーランド



大目玉の後ろにある格子に乗ると下へ

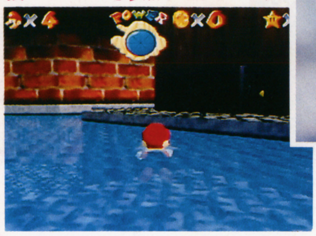


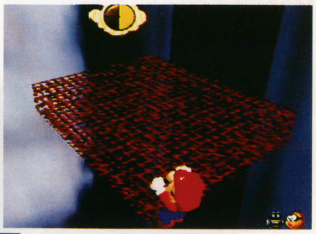
これこれ、ココが話題の小屋なんですがな



スター1のときと同じ要領でおやかたテレサを倒そう。ただ、壁から炎がのびてくるのでその点だけ注意してね

この水路で体力を回復することができるよ。詳しくは42ページのウル技のコーナーを参照してほしいのダ





ゴウン、ゴウンとエレベーターで下りてきました。喜び勇んで飛び下りるとダメージを受けることも…

テレサを5匹倒せば



壁絵の中から次々出てくるテレサをビシバシと倒すんだ。それ、やれ〜い

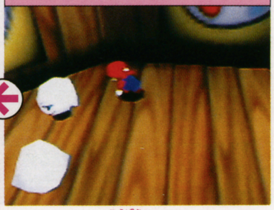
テレサの対処法

このコースで、一番臨戦機会が多いのは、もちろんコース名にもなっているオバケのテレサ。コイツはマリオと正面を向き合うと姿を消し、マリオが後ろを見せると襲いかかってくる厄介な敵だ。それほど移動速度が速いわけでもないが、近づかれると予想外のダメージを受けることもあるため、できるだけ倒しておこう。倒し方は後ろに回って攻撃すればOK。その際、後ろに回るにはジャンプで踏みつけて越えよう。そして、攻撃はA＋Bの小ジャンプキック。この2つを組み合わせれば、後ろに回ったときにパンチがダッシュ攻撃に化けることも少ないのだ。

ガッチリ倒したい!

A＋Bでヒャッホーとね



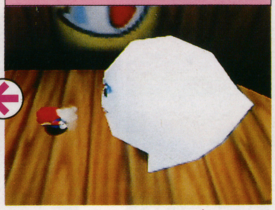


A＋Bの攻撃は、スライディングに化けなくて使いやすいぞ

とりあえず逃げたい

踏んづけて裏へ





テレサはジャンプで踏んでも倒せない。ボイ〜ンと跳ねるんだ

テレサは結構強敵だけど、ダメージ1発程度なら、倒したときに出るコインで回復できるので大丈夫だ



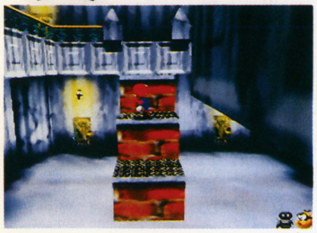


足場が不安定なため、思ったように動けない。無理して戦おうとせず、逃げることも頭に入れて

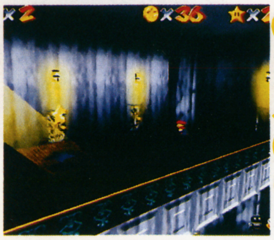
4 8まいコインは どこだ

8まいのあかコインをもらさず取れ

いままでのステージでも、例外なくすべてにあった「ステージ内に置かれた8枚のあかコインを全部集める」というモノ。このステージは、さほど広いわけでもなく、館の1階と2階に4枚ずつ置かれているので、比較的楽に収拾できるはずだ。外にある小屋には行かなくてもOK。


スター1をクリアしていないと、2階に行くことはできないので注意しよう

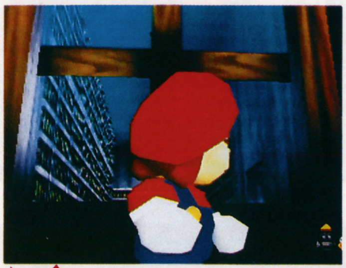
みーっけた♪


2階への階段を上がってすぐのところにパワースターの出る台座があるよ

3 ほんだなオバケの ナゾ

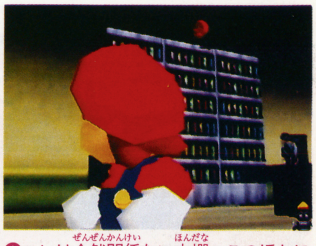
本棚の奥に到達しよう

館の2階には壁一面が本棚の部屋があり、その奥にはパワースターが隠されている。しかし、とあるしかけでそこへの道は閉ざされているので、一定の手順で解除してスターのもとへたどり着け！


この窓の後ろにある本棚が目的の場所

本棚の奥に…


飛び出してくる本をかわしながら、ついに奥まで到着したぞ。さて…


コレは全然関係ない本棚。このほかにも本オバケの出てくる本棚があったら、それはいわゆる見当違いってヤツだ

6 かくしべやの おおめだま

おおめだまの居場所は…？

「かくしべや」というからには、普段では考えつかないような、行けないようなところから入るはず。でも、1階や2階、地下にそんな場所があったかな？


隠し部屋って言われてもそんなの覚えがないなぁ…

5 バルコニーの ボステレサ

バルコニーへ行くには…？

庭から上を見上げると、おっきなテレサが見える。ヤツが今回の目的なんだけど…。どうやって行くんだろう。


とかいって、屋根にまで登ってしまったり

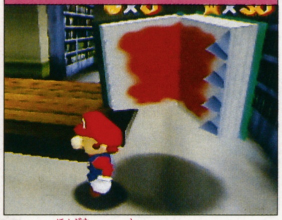

う〜む、あんな高いところどうやって…

モンスターの倒し方

このコースに登場するモンスターは、テレサを筆頭にチョッピリ（ほ〜んのチョッピリ、ね）おどろおどろしいモノが多い。いずれも宙に浮いていたり、普通の攻撃は通用しなかったりと、ひとくせもふたくせもある倒しづらい奴らばっかりだ。けど、実際はそれほど攻撃的なわけじゃないので、戦うつもりにならずにサラッと回避するつもりでいれば問題はないよ。


コイツは低空に浮かんでいるので、A＋Bの小ジャンプキックが有効だぞ

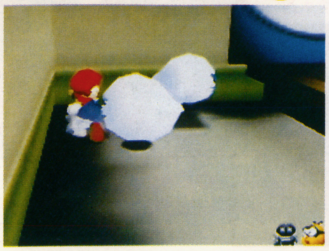
本オバケ


本棚から飛びだしてきて、マリオに襲いかかってくる

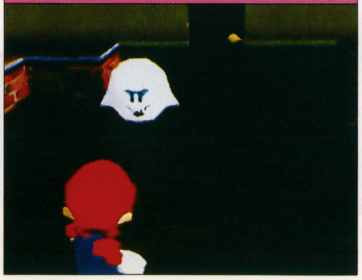
まんまるむし

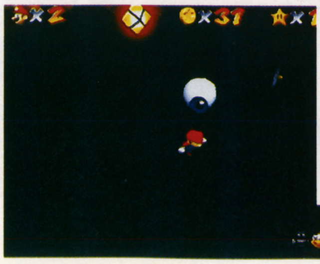

館の庭に多数生息している。マリオを見つけると突進してくるぞ

後ろからぶっとばせ！

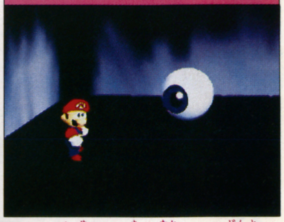

後ろからの攻撃しか効かない。それ、ジャンプキーック！

テレサ


ガラの悪い顔してるけど、実は臆病


コイツにパンチやキックは一切効かない。周りをグルグル回って目を回らせろ

大目玉


部屋のド真ん中などに陣取っていてマリオに弾を撃ってくる



はばたけはねスイッチへ

かくしコース

赤いスイッチはお城の上空にアリ

パワースターを10個集めると、お城のちょうど真ん中の辺りに光が射してくる。このフシギな光の正体は、なんとかくしコースへの入口なのだ。しかもそのコースの中には、赤いブロックを実体化させるための赤いスイッチがあるぞ。

かくしコースに入る方法は簡単で、光の中に入って視点をズームアップに変え、光の出所を見上げればOK。コースに入ったら、とりあえずすぐ下にある足場に着地して、赤いスイッチを押しておこう。その後は、すべてのコース上の赤いブロックが実体化するぞ。

それとこのコースは落ちても死なないので、飛行の練習にも最適だ。

スター10個で



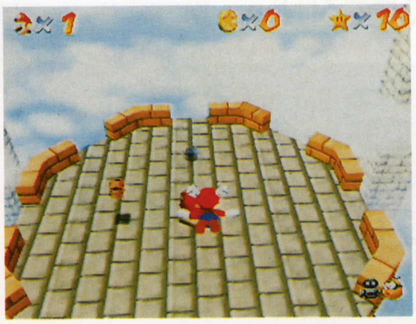
パワースターを10個以上集めると、お城の中に光が射してくる。この光の中に入ったら、視点をズームアップにして…



上を見上げればコースに突入だ!

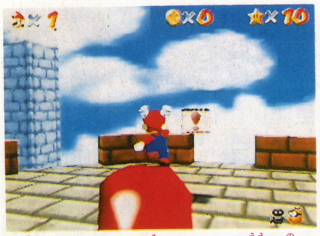


このコースは空からスタートするという変わり種。まずは空中での操作に慣れよう



スタートしてすぐ下に見えるのが、スイッチのある足場。着陸は簡単だよ

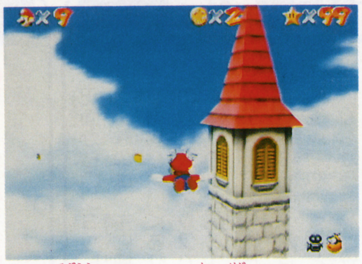
スイッチON!!



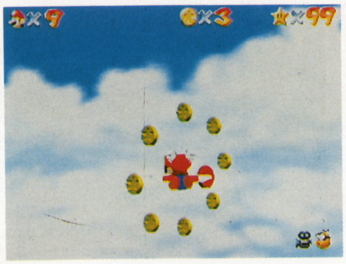
赤いスイッチを見つけたら、上に乗っかればOK。これで各コースの赤いブロックが実体化して、羽根ぼうしが解禁!

ここでもあかコインを集めるのだ

このかくしコースでも他のコース同様、8枚のあかコインを集めるとスターが手に入る。…ただし、手に入れる方法は激ムズ。黄色いコインがガイドラインがわりになっていて、コインに沿っていけば8枚全部取れるんだけど、一度取り逃したコインを取り直すのはほとんど不可能。極力マリオを動かさずに、確実に集めていこう。



すぐ右上のコインから取り始め、そこから左回りにコインに沿っていくのが基本だ



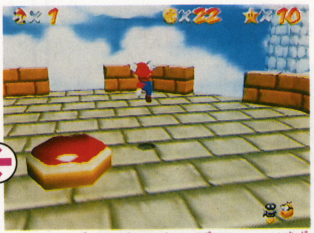
黄色いコインの輪に対して正面から入っていかないと、ガイドラインから外れちゃうぞ

あかコイン集めのコツ

- ●最初は右上のコインを取りにいく
- ●上下運動は極力しない
- ●ガイドラインを外すな
- ●コインの輪は正面からくぐるようにする
- ●急旋回は最後のコインを取るときのみ

最後の2枚はズル可能

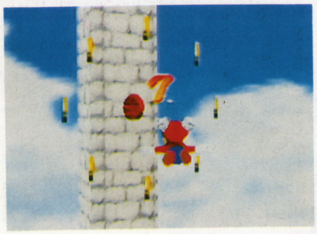
上昇気流があったりして、とにかく赤いコイン集めは大変だけど、最後の2枚だけは取り直すことができる。方法は、まず一度足場に降りてから、ぼうしを取り直す。次に、「レンガの塀で踏み切れるように」3段跳びをするのだ。これでギリギリ高度が届く。他の方法だとコインまで上昇できないのだ。



もし最後の2枚を取り逃したら、一度足場に降りること。そうしたらぼうしを取り直し、塀に向かって2段跳び!



そして塀の上を踏み台にして、3段目のジャーンプ、&再度大空へはばたけ! ハッキリいって難度Cの離れ技だけど…



3段跳びがスムーズにできていれば、ギリギリあかコインの高度に届くハズ。時間とともに高度が下がるので急ぐべし



やみのせかいのクッパ

エキストラコース 1

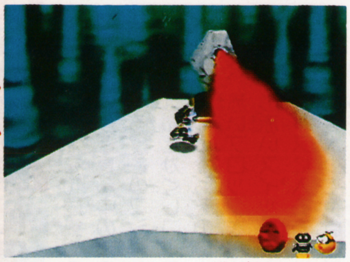
動く床だらけのアスレチックコース

集めたパワースターの数が8コになると、2階にあった大きな星の描かれた扉を開くことができる。そこには愛しのピーチ姫の絵が飾られているんだけど、近づくとそれはみるみるうちに憎きクッパの絵に変わっていき、ついには部屋の床が抜ける。そこはクッパの待つコースが広がっているんだけど、今までとは比べ物にならないくらいアクション性が高い。はたしてこのハードな仕掛けを乗り越えて、クッパのもとへたどり着けるか？

操作はゆっくり視点変更はマメに

このコースは一本道なので、とにかく見えるルートをガシガシと進んでいけばバッチリOK。ただ、足を滑らせて転落したらまずアウトなので、自分の操作しやすいように視点変更して進むようにね。

炎もへっちゃら！



メタルマリオになれば、炎の中だってガンガン突き進めるぜ。オラどけどけぇ〜い

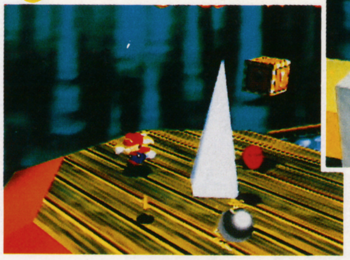


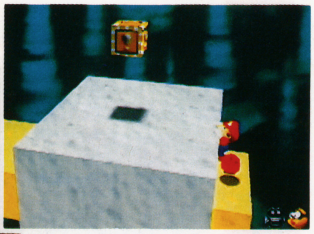
ぐお、見えない壁にぶつかった。床も抜けて…



あっ、落ちちゃった。くぬぅ…ムズい

あかコインもあるけど…





コースのいたるところにあかコインがある。これを8枚集めればやっぱりパワースターが貰えるぞ

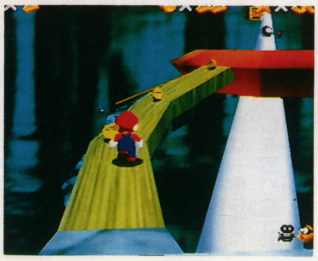
このあたりは正面視点で

正面からのショットがオススメなのは、主に細い道を渡る場合。いくらグリグリの3Dスティックでも、半端な方向には倒しづらいもんね。その点、4方向に倒すだけなら楽（なはず）。この視点でゆっくりと道幅を計りながら進めば安全だ。

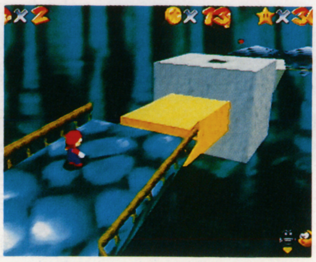


柱の周りを回ってる敵をかわす！

正確なフットワークを要するときは…



こんな細い道はツラいよね



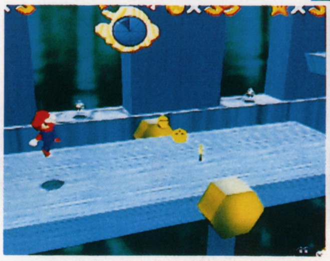
前後に伸縮する床を跳ぶ…

こんなトコロは横視点で

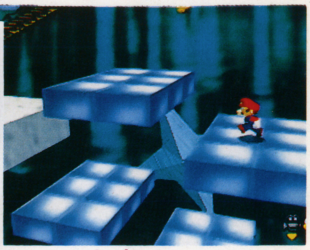
ちょっとジャンプがキツそうだな〜、と思われる箇所では、視点を横からのショットにして進むのがオススメ。なんてったって、ジャンプのタイミングを摑めるからね。要は、横スクロールのアクションと割り切って思い切り飛べばグッド。



始まってすぐのこんな橋は、一気にジャ〜ンプ！ これだぜ



シーソーを乗り継ぐときね



リフトに乗り移るときとか…

シビアなタイミングでジャンプ！ なときに



うりゃ、ジャイアントスイ〜ング！

爆弾めがけてクッパを投げろ

難所を切り抜けて、ついにやってきましたクッパとの1対1バトル。クッパの攻撃をよけながら、後ろに回って尻尾を掴み、3Dスティックを回してジャイアントスイング。そしてヤツの巨体を4カ所にある爆弾にぶつければ勝ち。地下へ行くカギが手に入る、って寸法なんだけど、慣れないとうまく後ろを取れないし、爆弾に当てるのだって…。やり直しはクッパの直前からなので、とにかく練習！



出た出た出た、ついにクッパが出ましたよ

クッパの攻撃

クッパの攻撃手段は、目の前のマリオを焼き尽くす灼熱のファイヤーブレスと、着地の振動で近くの敵にダメージ、しばらく行動不能にする超重ヒッププレスの2つ。これらの攻撃は、離れていれば軽く回避できるものだが、クッパは攻撃の際に大きなスキを作るので、そこをついて尻尾を掴もう。ここはスピードがモノを言うぞ。

とりあえず尻尾を掴まなきゃならないんだけど、なかなかそんなスキってないんだよね



ファイヤーブレス

大きく息を吸い込み、目の前に向かってしばらく炎を吹きつづける。炎に触れるとマリオはコゲコゲ状態になって走り回る





ヒッププレス

ジャンプして大きく地面に振動を起こし、近くにいるマリオにダメージ＋しばらく行動不能。ジャンプが見えたらスグ逃げろ。リングアウトから戻ってくるときもコレが



トドメだ！



十分近づいたら、あとはもうお好きにどうぞ。クッパからカギをいただいて地下へゴー！

うまい倒し方

何度やっても、ジャイアントスイングでうまく狙いを定めて爆弾に当てるなんてできないよ〜、とお嘆きのキミにホットな技を紹介。クッパは、一度投げると起き上がるまで多少の時間がかかる。この点をついて、軽い回転で投げ、またすぐ尻尾を掴むことも可能なのだ。そう、これで爆弾の近くまで運んでいけば、勝利は目前だ！

まずは軽く投げる！



爆弾の位置を確認してそっと投げる

倒れているうちに接近！



サッと近づき、また尻尾を掴む！

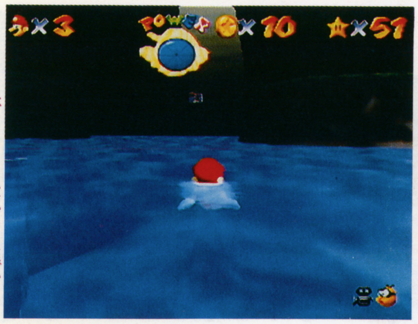


やみにとけるどうくつ

コース6

ケムリの迷路や地底湖のある洞窟

ここは地底のコース。ここへ来るには、お城の中のいろいろなコースへと続く扉の1つ（実際には2カ所ある）を抜けて、地下へ続く階段を下る必要がある。しかしその先にはカギのかかった扉があり、クッパを倒し、カギを入手してからでないと先へは進めない。カギを使い中に入れば、地下の迷路が待つ。そこで星のマークがついた扉へ入ることで、ようやくこの地底のコースへたどり着けることになるんだ。この地底で待ち受けているものとは一体…。



◆それほど深くはない地底湖も存在する



◆メタルマリオになっていないと、多大なダメージを受けるケムリの迷路があるぞ

1 ドッシーのいる ちていこ

星のある小島へドッシーを誘導

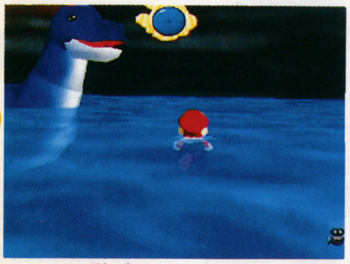
スター1では地底湖を目指すことになる。スタート地点にある立て札を読むと、そこから左へ進めば地底湖へ行けることが分かる。

しかし左の道では、いきなり大穴が待ち構えている。ここは幅跳びで跳び越えよう。そして激しく転がる大岩の大群を抜け、その先にあるエレベータを下りれば、下方に湖が見えてくるぞ。その湖を泳いでいると、前方に巨大な恐竜が出現する。



◆スタート地点のマップで、場所をよく把握しておこう

愛くるしいッス！



◆つぶらな瞳が愛らしい、巨大な恐竜が登場。ゆっくり泳いでいる様が、またカワイイんだ

ドッシーを操る

その恐竜の名前はドッシー。触れてもダメージは受けないので敵ではない。彼（？）自身も攻撃する気配はないぞ。実はこのドッシーはその背中に乗ると、なんとマリオの向いた方向へ動かすことができるんだ。そのまま湖の中央の小島まで誘導し、そこにあるパワースターを入手しよう。

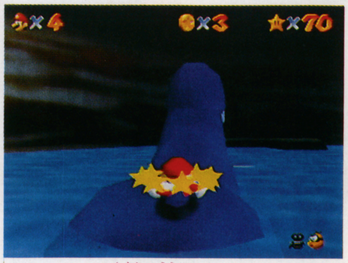
マリオの向いた方向へ進むぞ



◆小島の近くでジャ～ンプ！すぐそこにスターが見えるぞ



◆背中の上でも頭の上でも操作は同じ。中央の小島を目指して、ドッシーを誘導しよう



◆ドッシーの背中の上でヒップドロップをすると、ドッシーが頭を下げるぞ。頭に乗ろう

ゲット！パワースター



◆黄色いコインに囲まれたパワースターをゲット

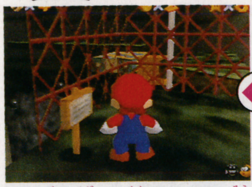
2 そうさリフトの あかコイン

操作リフトを動かしあかコインを収集

スタート地点から右へ行くと、操作リフトのある空間へ出る。そこであかコインを集めよう。この操作リフトは、リフト上の4方向の矢印を踏むことによって、その矢印の方向へ動かすことができる。動くリフトに乗りながら、行きたい方向の矢印を踏むのは難しいぞ。



➡リフトの操作は、けっこうムズいぞ

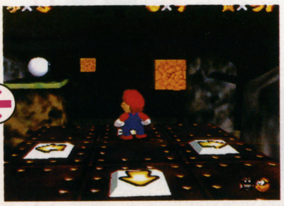




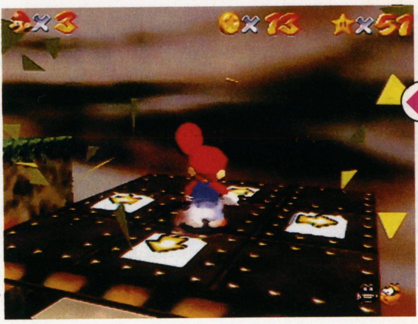
⬆今度は右へ。迷うことなく操作リフトの場所へとたどり着ける

ブロックを壊せ！

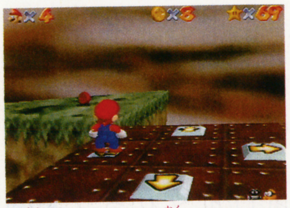
ただ操作リフトに乗っていても、あかコインを見つけることはできない。それはあかコインがブロックの中に隠されているからなんだ。どのブロックに隠れているのかは謎。安定感のないリフトを動かしながら、片っ端からブロックを壊していこう。リフトから落ちても、すぐにまた乗れるから安心しよう。



⬆操作リフトに乗っていると、いくつかブロックが見えてくる。これは何かあると思った人は感がいいね。そう、コイツを壊せばいいんだ



➡パンチで壊すのが無難かな。でも壊しても、今度は取るのが難しいぞ



⬆中にはブロックに隠されていないあかコインもある。操作リフトを壁などに一度ぶつけて、動きが止まった間に取りにいくのが確実だね

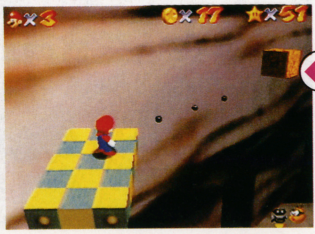
自動リフトに乗る

操作リフトでいくつかあかコインを収集したら、今度は操作リフトの出発点近くにある、ポールを登っていこう。そこには強制的に進むリフトが待機していて、それに乗っていけば難なくあかコインを見つけることができるぞ。そこで8枚すべてを収集するんだ。



⬆操作リフトの上方には、自動リフトがある。これはただ乗っているだけで勝手に動いてくれるのでラクチン

⬇それでも障害はいくつかある。前方に見えるのはブロック。操作リフトのときと同じ要領で壊していこう



出ましたパワースター



⬆リフトのある空間の、一番下の方にパワースターは出現する。飛び下りて入手するべし

3 メタルで ダッシュ

メタルマリオで水中を駆けろ

メタルマリオになれる緑のブロックは、実体化しているだろうか。すでに実体化しているのなら話は早いぞ。まず再び地底湖に向かい、エレベータ近くの緑のブロックでメタルマリオに。そして湖へと道を下っていくんだ。湖の中にも道は続いていて、その先にある赤茶色のスイッチを押せば、もうクリアは近い。



⬆緑のブロックの実体化。それがここでの最低条件だ。どこかにある緑のスイッチを押してから挑もう

⬇時間の許すかぎり（けっこうギリギリかもしれないけれど）走れ！ 道は湖の中にもあるので迷うことはないぞ



スイッチを押すのだ



⬆普通の状態では、水の中にあるので泳ぐモーションをとってしまう。そのためメタルマリオでなければ、決して踏めないのだ

幅跳びでジャンプ

スイッチを押したことによって、今まで閉ざされていた柵が目の前で開くことに。その先にある扉へ入ると、大きな穴が2つ開いている場所に出て、その前方にはパワースターが見えるんだ。あとはそのパワースター目指して、穴を幅跳びでジャンプしていけばいい。1つ目は幅跳び、2つ目は勢いもあるので通常のジャンプでOKだ。

そこにパワースターが

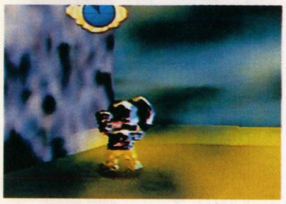


⬆穴の向こうでは、パワースターがクルクルと回っているぞ

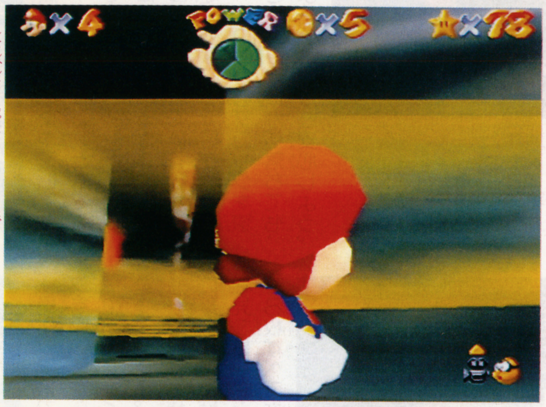
5 ケムリめいろの ひじょうぐち

スター4とは別の出口を探せ

再びケムリ迷路で出口を見つけることになる。もちろんスター4とは別の場所にある出口だ。しかし見つける要領は、スター4とあまり変わらないんだ。

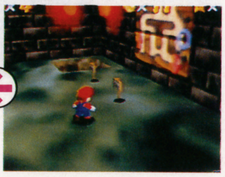


とにかくメタルマリオ。誰がなんと言おうとメタルマリオになれることが必要だ。そうしないと、このケムリの空間では体力がもたないんだ



視点変更が重要なカギを握っているよ





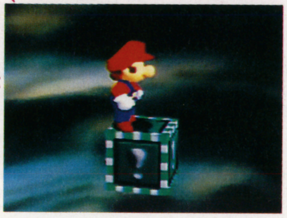
何度もマップを確認しては迷路に挑戦してみよう。スター4をクリアした人なら簡単?

4 ケムリめいろを ぬけて

メタルへ

メタルマリオになって迷路から脱出せよ

このケムリ迷路は、何やら怪し気な黄色いガスが充満している場所。これがまるで毒ガスかのように、マリオの体力を奪っていくんだ。それを回避する方法は、メタルマリオになること。なれないようなら来ないことだ。

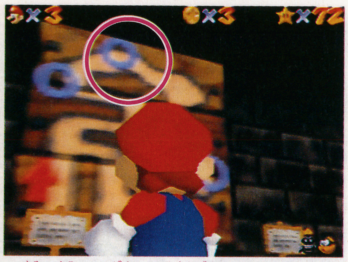


ケムリ迷路は、メタルマリオになれないとツライぞ

もうひとつの出口へ

迷路の入口でマップを見ることができる。それを見るとゴールはすぐ近くにある。けれどそこへ向かっても、パワースターを手に入れることはできないんだ。それはいわゆるダミーの出口ということ。そこでもうひとつの隠された出口を見つけることとなる。怪しい場所をくまなく探してみよう。

マップで確認



丸く囲った場所が避難場所の1つ。けれど実際はそこには何もない。これって怪しいね



けれどもそこには何もないんだ



マップの右下に示されていた場所へ向かえば、何かしらのヒントがつかめるかも…

モンスターの倒し方

この地底のコースでは、今までに見ることのなかったモンスターが何体か徘徊している。そこで倒すことのできるモンスターを、ここでは3体紹介し、かつ倒し方を解説していくことにするぞ。

プワプワ



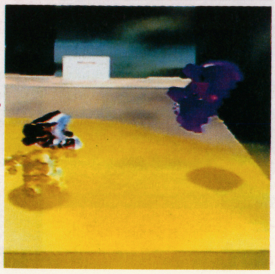
マリオに向かって、爆弾を吐いてくる。パンチやキック、踏みつけなどで楽に倒せてしまうぞ

チョロプー



突然穴から出てきて、土のような何か白い物を投げてくる。パンチやキックが有効だ

バサバサ



マリオの周りをバサバサと飛び回る。こいつもパンチやキックで倒せるが、少々動きが複雑だ

6 ゴロゴロいわの ひみつ

大岩の転がる場所をくまなく探索しよう

地底湖に行く途中にあった、大岩の転がる場所。それがこのタイトルの示すゴロゴロ岩なんだ。そこでパワースター入手の何らかのヒントが見つかるハズ。ここではひらめきが大切だぞ。



大岩には注意しよう



ゴロゴロと転がる大岩。その近くでいろいろと視点を変えてみるのがいいかもしれない

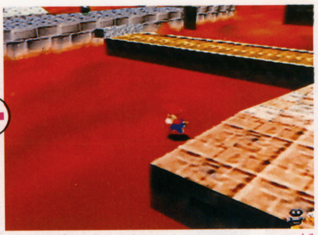


ファイアバブルランド

コース7

広がるは溶岩の海 落ちるとアツいぜ

このコースは、大半を溶岩が占めている。足場となる浮島はポツポツとしかなくて、そこから足を滑らせたら「アチチ！」ってな具合にマリオは宙に大きく飛び上がる。飛んだ先がキチンとした地面ならいいけど、また溶岩だったりしたら…。飛び上がった際に少しだけ制御できるので、うまく地面に着地させよう！





溶岩の海に落っこちたら、マリオ黒コゲになったケツを抑えながら飛びまくります。１回落ちると体力３マイナス！

助かるコトも

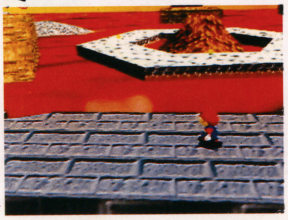


飛んだ先が地面なら…フゥ、助かり～

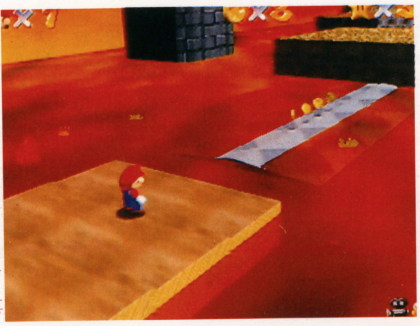
ボスどんけつを溶岩に落とそう

コース内の浮島にいる、ボスどんけつを溶岩の海に落とすことが目的。標的となるボスどんけつは、コース全体で見てスタート地点の反対側にいる。最初のY字路は、右に行っても左に行ってもたどり着くことはできるけど、あまり細い道を通らなくていい左側のルートがオススメだ。どんけつは、ボスも含めてジャンプで踏んで一度弾いてからA＋Bで倒せ。

1 おとせ！ボスどんけつ

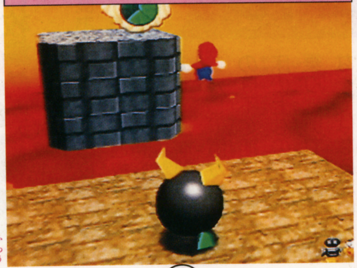


ここがY字路。さて、右と左、どっちに行こうか？



左側のルートなら比較的広い足場を進む。なれないうちはこっちがベストだ

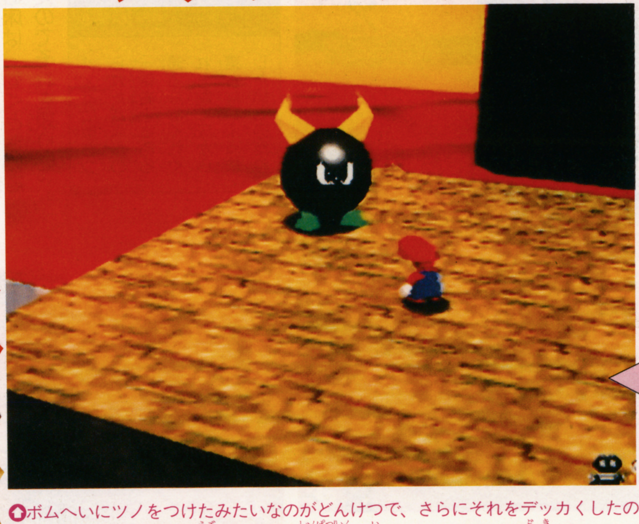
ボスどんけつ打倒の秘訣



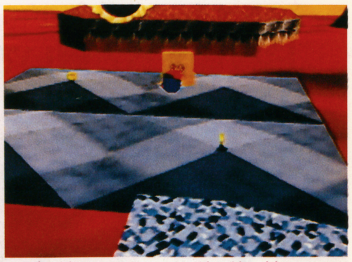


ボスどんけつは、おっきいので普通のジャンプでなく、バク転で踏んで押す

ボスどんけつ、現る!!

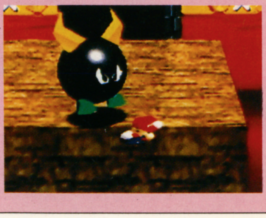


ボムへいにツノをつけたみたいなのがどんけつで、さらにそれをデッカくしたのがコイツ。スピーディな動きと、その瞬発力を生かしたタックルが武器だ



右に進んだルートは、細い道を進んでいく。この広い海は左の動く箱を掴むと楽に行ける

パワーがちがう！

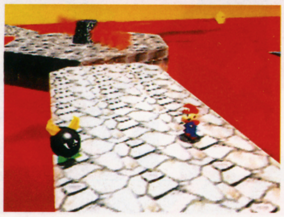


一度押されただけでもどんけつの倍は弾かれます

どんけつ3匹とボスどんけつを倒せ

スター1で、ボスどんけつのいた島の右側にある浮島。ここにいる3匹のどんけつたちとボスどんけつを倒すのが目的。ここへ到達するには、スター1とは逆に、最初のY字路を右に行くのが一番早いぞ。島に着いたら、一斉に攻撃を受けないように、1匹ずつ分断して3匹倒そう。ボスどんけつは、スター1同様バク転を使って倒せばバッチリだ。

2 たたかえ！どんけつたい



⬆どんけつを倒す（落とす）練習をしておくといいかもね



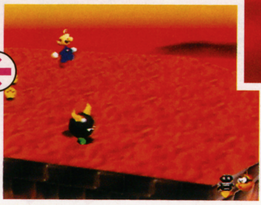
⬆やっと着いた。どんけつが3匹キチンといるし、ここに間違いないはずだよね。さてと、いっちょやるか



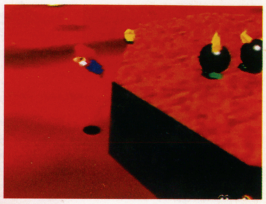
⬆とにかく、並のどんけつの数倍の力をもつ



⬆無事3匹倒すと、空から…。子分を倒されて怒ったのか、ボスどんけつが降ってくる



⬆ビシバシ弾いて、とにかくどんけつたちを溶岩の海へ突き落とせ。敵は1匹じゃないので、背後にも注意して！



⬆ゴツンとぶつかられると、おっとっとっと…。下は溶岩の海なので気をつけなきゃやられちゃうぞ

どんけつに勝つために

どんけつに楽に勝つコツは、島のフチギリギリで待ち、接近してきたところを踏みつける。これなら普通に攻撃して弾く2〜3回分を1発でぶちかませるんだ。普通に弾くときはA＋Bがベター。

フチギリギリで待って…



小ジャンプで踏む！



⬆何度も攻撃しなくても、1回だけで倒せて実にリーズナブルなんだ

それでも落ちなきゃ



⬆A＋Bの攻撃はオールラウンドに通用するぞ

あかコインを8枚集めよう

毎度おなじみの、8枚コイン集めだ。ただ、今回は8枚すべてが1カ所にまとまって置かれているので、探す必要はない。しかし、置かれているのは不定期に移動する床の上なので、うまく乗り継いで集めていかなくてはならない。この床は、動くときに震えるのでそれを頼りに。

3 15パズルのあかコイン

8枚固まって置いてあるゾ



台座はココ

4×4に敷きつられたパネルの一番右上にある。渡る際はくれぐれも動く床から落ちないようにしたいものだね。

⬆8枚そろってるうえに、パワースターの台座もすぐ近く。まさに至れり尽くせりですな



⬆隣にスペースがある床はその方向に動く。ブルブルッと震えたら移動する合図だ。安全な場所へ飛び移れ！

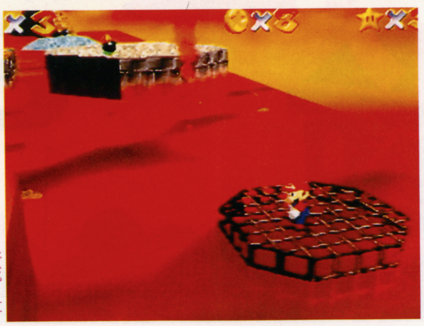


⬆上に乗っていると強制的に落とされることに

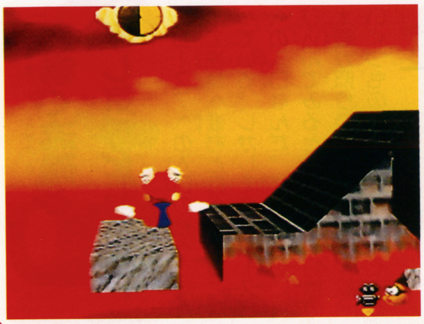
4 コロコロ まるたわたり

丸太を使って溶岩を渡ろう

スタート地点からまっすぐ行くと、格子に囲まれたエリアが見えるはず。ここへは、リフトに乗っていくことが可能だ。そのリフトは、最初のY字路を右に行き、右手に見える一番大きな島のそばにあるぞ。コイツに乗っていれば、あとは黙っていても問題のエリアに到着する。が炎が吹き出しているポイントが3カ所ある。ここはリフトの上を移動してかわすように。リフトから降りると、6角柱が横になっている。これに乗ると、マリオの体重のかかっている方向に回っていくので、うまく対岸まで転がしていこう。



吹き上がる炎をかわしながら着実に進んでいこう。リフトから落ちるなよ～

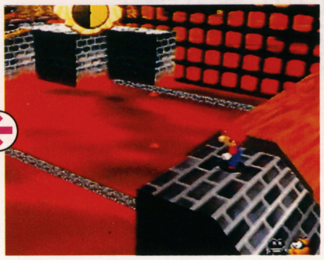


スタート地点の左側にあるブロックで羽根マリオになって来たりもできるよ



ジャンプ、ジャンプ、ジャンプで耐えろ！

丸太に乗って向こう岸へ!!



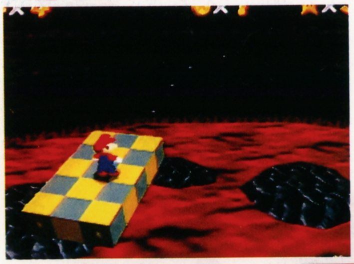
なんか丸太じゃない気がするけど…まぁ気のせいだよね？

6 かざんの リフトツアー

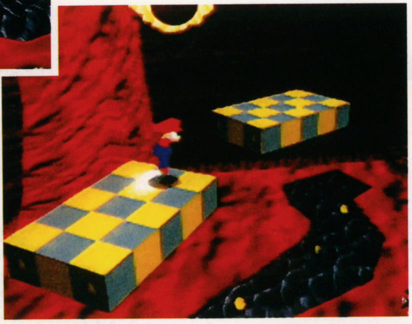
火山にあるリフトを乗り継ごう

スター5と同じく、火山のどこかに隠されたスターをいただくというモノ。ただ、やっぱり火山の秘密が解けないとダメなわけで…。いろんな角度からぶつかってみようぜ。

黒い点（ガイド）に沿ってリフトはゆっくりと進んでいく。視点変更をこまめにしよう



リフトの軌道を先読みしよう！



リフトとリフトがぶつかるぅ～！

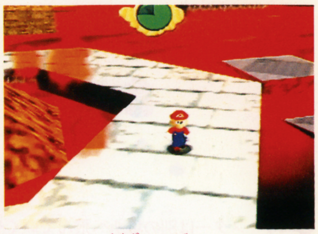
5 かざんのパワースター

火山の秘密を究明しよう

火山のどこかにあるパワースターをいただくことになる。で、火山だけど、このステージ一帯が溶岩の海なので、実は山のようなモノはほとんど存在しないのだが…。コースの中央に、回転する床に守られるようにして、小さな山がある。確かに、小さいものの一定の間隔で炎の巻き散らしているので、目的の火山はコレと考えて間違いなさそうだ。が、はたしてこのどこにスターを隠せるような広い空間があるのだろうか。どうやってそこへ？

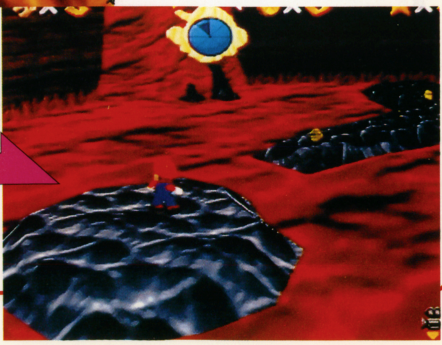
火山って…コレだよねぇ？





いろんな角度から見ても、なにもないよ～。空飛んでみたらなんかあるかな

どうすれば火山の秘密が…



む!? ここは一体…。見たことないけど、どうやって来たんだぁ？

モンスターの倒し方

今回が初登場になるモンスターは、どんけつ。パンチやキックなどの直接攻撃では倒せない。押して押して、溶岩の海へ落とすんだ。

どんけつ



丸っこくてデザイン的にはカワイイ

しかし、その実体は体当たり一発でマリオを弾き飛ばすほどの怪力の持ち主だったりするわけなんだよ



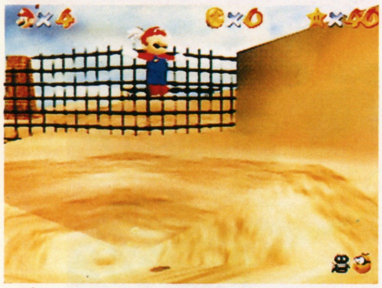


あっちっち さばく

コース8

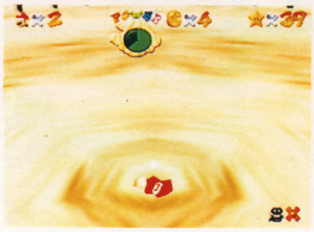
渦巻く流砂と怪し気なピラミッド

コース7への入口の絵を、向かって左側へ進むと行き止まりになっている。しかしそこがコース8への入口なんだ。何もない壁に飛び込んでみると、そこには灼熱の太陽が照りつける砂漠が広がり、いくつもの流砂が渦を巻いている。



⬆場合によっては、その流砂から竜巻が現れる

⬇渦巻く流砂に飲み込まれると、一発であの世行きだ。そんな流砂が、ところどころにいくつも散らばっているぞ





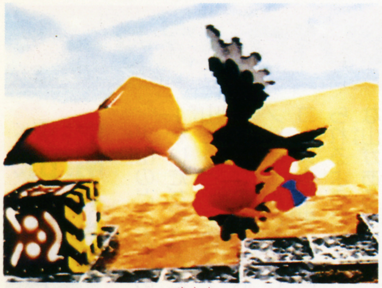
⬆広そうで、ちょっと後ずさりしてしまいそうな風景が広がる。ピラミッドってパワースターに関係ありそうだよね

1 いたずらハゲたか ジャンゴ

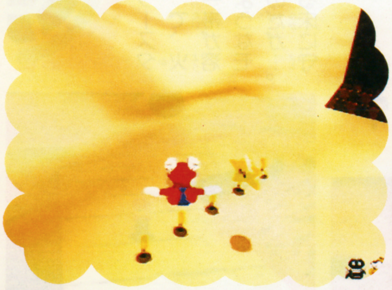
はねマリオになってジャンゴを捕まえろ

スター1は赤いブロックが実体化していることが条件。実体化しているのなら、スタート地点から前進したところにある赤いブロックを叩いて、いざはねマリオに！ 空を飛んでいると、パワースターを持って飛んでいる、ハゲタカのジャンゴに出会うぞ。奪い取れ。

ジャンゴの足にパワースター



⬆ジャンゴにガシッと接触すればOKなんだ



⬆パワースターは別の場所へ飛んでいくぞ



⬆大きいハゲタカだ。何か足に黄金色のものが…。んっ、パワースターか！

➡遠くにジャンゴの姿が見えるぞ



帽子を取られるな

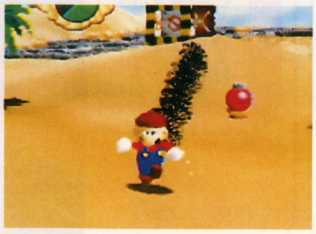
コース1をクリアすると、パワースターを失ったジャンゴが手持ち（?）無沙汰なのか、マリオの帽子を奪いに飛んでくるようになるんだ。帽子を取られた状態だと、受けるダメージが通常よりも多くなってしまうので困りもの。取られたらすぐにジャンゴから帽子を奪い返そう。飛行中のジャンゴへ、パンチやキックなどして攻撃すれば帽子を落とすぞ。

帽子が!!



⬆ジャンゴを攻撃すれば、その場で帽子を手放すぞ。落ちた帽子はちゃんと拾おうね

⬇帽子がないと体力の減りが大きい。なくした帽子は、そのコース内でしか見つけることができないので注意を





⬆ジャンゴがマリオの帽子を〜！

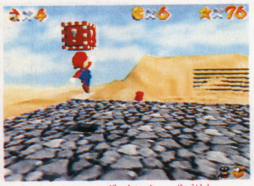
② ピラミッドの てっぺんで

はねマリオでピラミッド上空へ

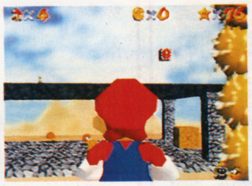
ここでも再びはねマリオになって大空を飛び回ろう。目指すはピラミッドのてっぺん。そのてっぺんに、パワースターの置かれた空間があるんだ。ピラミッドの近くで、その上空を旋回してみれば、狭い穴の中でキラキラと輝くパワースターが見えてくるぞ。



大砲なしだと、てっぺんまで飛べない



ブロックの実体化が条件だ



まずは赤いブロックへ

はねと大砲を使う

ピラミッドの外周には、てっぺんへ行くための道があるので、歩いてでも行ける。しかし敵に襲撃されたり、足を踏み外すなどリスクも大きい。そこではねマリオになり、大砲を使って飛んでいこう。着地が難しいかもしれないけれど、歩いて行くより手っとり早いぞ。

パワースター目前! 着地に注意

あかボムへいはココ



あかボムへいは、大体スタート地点の対角線上にいるぞ。ここへは、はねマリオになって来るのが簡単かも



あれはパワースター! 足場が狭いので、ほとんどぶつかる勢いで突撃しよう



なにやら怪しいへこみが見えてきました!

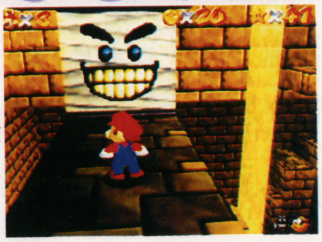


照準はピラミッドのある方向へ。あまり低いと手前で動く障害物にぶつかるぞ

ドッスンのような ③ きょだいピラミッドの ないぶ

ピラミッドに入り上へ登っていこう

ピラミッドには、スター2のパワースターがあった場所の下方に、内部への入口が存在する。はねマリオなどでその入口へ向かおう。入口に入ると場面は一転し、広々とした内部が映し出される。そこで上へ向かって、どんどん進んでいこう。道中は仕かけがタップリあり、しかもピラミッドの中ということで、視点変更にかなりの支障をきたすという厄介ぶり。足を滑らせないように、十分注意しながら進もう。



「ピラミッド版ドッスン」という感じのキャラクタも

さまざまな障害をくぐり抜けろ



すっご〜く上のほうに、黄金色の物体が見える

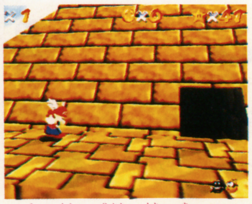
目指す場所は遥か上方に



頂上付近まで来ると、パワースターの姿が拝める。ここで気を抜くと、一番下まで真っ逆さま〜ってことにも…



とにかく仕かけが豊富。ビビらずどんどん前へ



真っ暗な入口が口を開けている。はねマリオで来るのが無難かな。こういったものの中へ入るのって、ドキドキするよね

4 4つのはしらに たつものへ

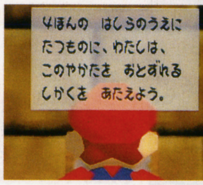
柱と言えば…

4本の柱を探しその上に立て

まずタイトルの示す「4つの柱」というものを探し出さなければならない。このコースで4つの柱と言えば、ピラミッドの周りにある、あの柱しかない。



柱の上に立てばいいのかな



そう言えばこんな立て札が

巨大モンスターを倒せ

4つの柱に立つことに成功すれば、2つの手のひらの化け物と戦うことになる。コイツらは、まず手のひらの目が開いた瞬間に、その目をパンチで攻撃する。攻撃を受けてジタバタし始めたら、しばらく棺桶のそばで様子を見よう。再び目が開いたら攻撃、ということを繰り返して倒すんだ。

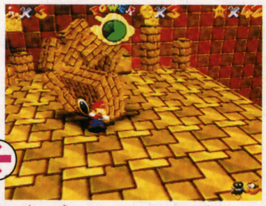
手のひらの目が弱点



目を見せるのは一瞬。その瞬間を攻撃するんだ

片方やっつければ、かなり戦闘が楽になる。2体倒せば、すぐそばの棺桶のようなところの上に、パワースターが出現するぞ





跳び上がってマリオを潰そうともしてくるぞ。ある程度のパターンはあるので、見切ったうえで倒しにかかったほうがいいかも

マリオを奈落の底へ落とそうと、手で押すという攻撃をしてくる



5 とびまわれ 8まいコイン

飛び回ってあかコインを集めよ

例によって8枚のあかコインを収集することになる。そこでまず、タイトルの「飛び回れ～」に注目。このことから、はねマリオになって飛びながら探し出すことになるのが分かる。飛ぶ前に視点変更を使って、その位置をあらかじめ確認しておいたほうがいいぞ。高くて取れなければ、大砲を使うという手もあるよね。それと飛び回っていて8枚もそろわないと感じたら、今までのコースのことを思い出して、そこでカンを働かせよう。

見渡してみよう



見渡せば、あかコインの場所が一目瞭然。問題は全部そろうかだ

パワースター登場



近くに赤いブロックがある、星の台座の上にパワースターが現れる

6 きょだいピラミッドのナゾ

ピラミッド内部を徹底的に探索せよ

ピラミッドには、まだまだ秘密が隠されている。その謎を解くためのヒントはほとんどないけれど、さまざまな仕かけの1つ1つを探索してみるとか、やれることはたくさんあるハズ。ここのパワースターを手に入れるためには、ちょっとした偶然性も必要かもしれないぞ。もちろん狙って見つけられれば素晴らしい。とにかくいろいろと試してみよう。

パワースターは必ずあるぞ



スター6のパワースターはどこ？ 諦めずに謎を解いた人だけに与えられるぞ

モンスターの倒し方

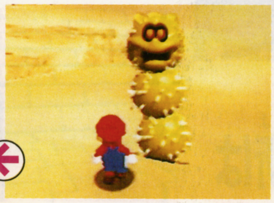
このコースで登場するキャラクタはたくさんいる。けれど倒せるモンスターといったら、かなり限定されてしまうんだ。ここでは倒せることができ、なおかつ初登場のモンスター2体の、紹介プラス攻略法を解説していくぞ。

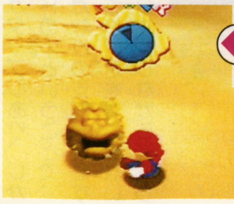
ヘイホー



マリオに急接近し、炎を吐いてくる。パンチやキックでやすやすと倒すことができるぞ

スコーン



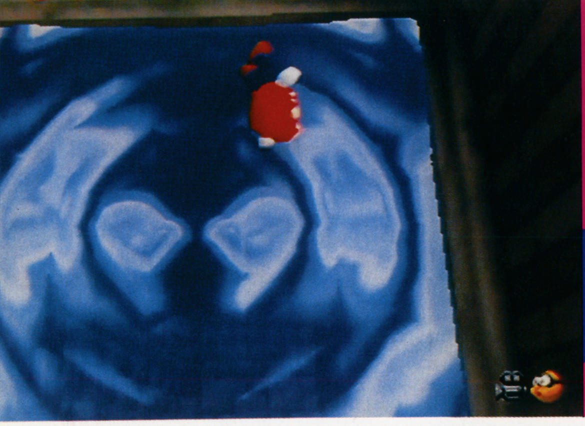


パンチやキックで攻撃すると、体の一部がなくなる。あとはダルマ落としの要領で、体すべてを飛ばせば倒せる

サンボ



ゆっくりと移動する、お化けサボテン。攻撃はしてこないが、当たると痛いぞ



ウォーターランド

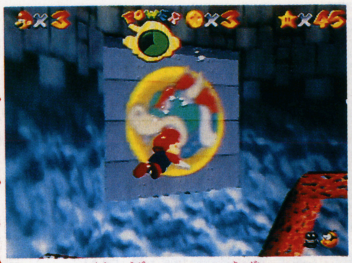
コース9

クッパの海底基地に潜入

パワースターを30コ集めると、お城の地下にある大きな星の描かれた扉がついに開く。その奥にあるのは、コース9への入口だ。

このコースは、コース3と同じく海中を泳いで移動していく。海の色は青く澄んでいて、視界はすこぶる良好だ。ところが、一見華やかなこの海には、巨大な潜水艦の停泊するドックが存在する。そして、実はこの潜水艦、クッパのもの。どうやら2度目の対決のときが近づいてきたみたいだぞ！

ハッチだ、ハッチ！



クッパの顔が描かれている巨大なハッチ。ここから潜水艦が出入りしているのか〜？



コース3にいた貝がここにも。コイツは中にカメのコウラを隠し持っているぞ



こんなにデカい魚も生息してます。なんかアイキョーがあって、実にナイスな面構え

1 クッパの せんすいかん

潜水艦の甲板に乗り移れ

クッパの潜水艦の甲板の上にあるパワースターを取るのが目的。潜水艦のあるドックへは、スタート地点から少し潜ったところにある海底洞窟を抜けていく。洞窟内の標識に従っていけば迷うことはないだろう。潜水艦は海から直接乗り移れないので、一度陸に上がってスイッチを押し、橋をかけてから渡ろう。

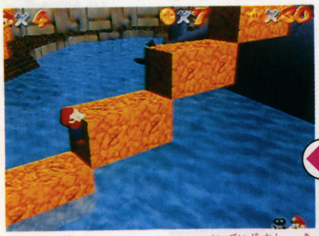


この先に潜水艦があるのだ

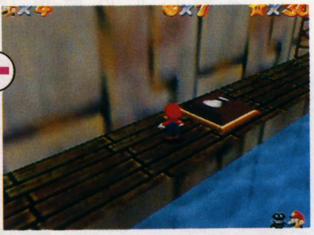
ココを抜ける



それほど距離はないので、酸素は気にしなくてもOK



この橋（ブロック）は、一定時間で消えてしまう。渡り切れなかったらまたスイッチを押せば再度挑戦できるよ



足元に見えるスイッチを押すとブロックが出現し、潜水艦の甲板に渡るための橋を作ってくれるってわけなんだ

これがァッ！　噂に名高いクッパの潜水艦。いくらパンチをブチかましても破壊できないよン





このパワースターって、クッパが落としていったものなんでしょうかねぇ？

2 うずしおの たからばこ

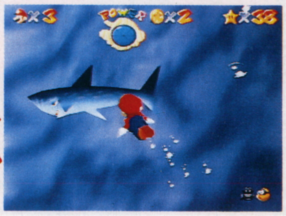
海底にある宝箱を順番どおりに開こう

スタート地点から深く潜ると、そこには4つの宝箱がある。これを一定の順番で開けていくと、スターが手に入るぞ。ただ、その際に注意してほしいのは、その近くにあるうずしお。飲み込まれるとアウトなので、やばいときはA連打で逃げろ！



あっ、気を抜いていたらうずしおに飲まれてしまった！ 助けてくれ〜

サメの動きに注意しよう



サメにぶつかるとダメージを受けてしまうんだ

宝箱を開ける順番

宝箱は、まずもっとも深い所にある3つの宝箱のうち、海底洞窟の反対側にあるものから取っていこう。それから反時計周りに開けていき、最後にうずしおの真横にあるものを開ければOK。この中では、うずしおの真横のものが一番開けづらい。海底から這うように接近しよう。手間取ったらコインで酸素補給だ。

最後は浮上する感じでそっと…



ゆっくり、ゆっくりと近づいていこう



正解の宝箱を開ければ酸素が回復するぞ。逆に、間違うと酸素が減る（ダメージを受ける）ので注意しよう





まずは反時計周りに一番深いところを

3 にげたクッパの あかコイン

すべてのあかコインを集めよう

クッパの潜水艦のあったドックに、あかコインは8枚全部集まっている。しかし、これらを取るためにはこのドックから潜水艦を排出しなくてはならない。一度エキストラコース2へ行って、クッパを倒してこよう。無事倒せれば、潜水艦は無くなっており、代わりにドックの中をポールの着いた床が動いている。これをうまく乗り継いでコインを集めよう。



ジャイアントスイングで思い切りブン投げて、クッパをノックアウトしよう

まずはクッパを倒そう！



コースの外にでて、エキストラコース2へ向かおう

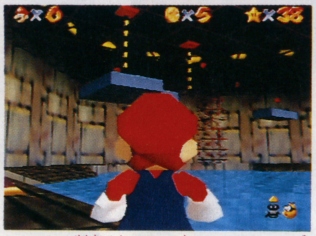


ポールを飛び移れ！

ポールの軌道は不変なので、タイミングを見計らってジャンプ！ コインを取れ



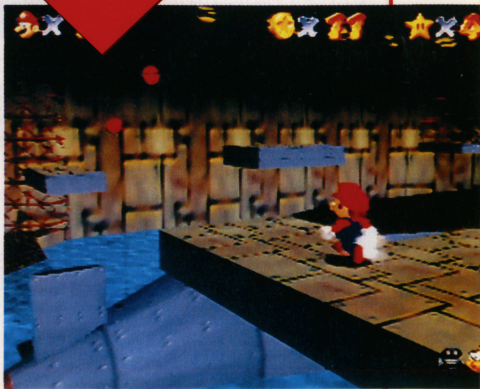
ハッチが開いてる！ 近づくと吸い込まれるぞ



ね？ 潜水艦がない代わりになんか見なれない物体が浮いてるでしょう

クッパを倒していないと

いくら頑張ってジャンプしても届かないところにあかコインがあるんだな



4 ふきだすみずを くぐれ

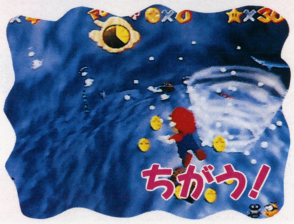
海底から吹き出る水の謎を解け

ドックの海底、潜水艦のあった真下には、強い海流が流れ出ている場所がある。ここであることをし続けると、見事パワースターが手に入るのだけれど…?

くぐるって…何を?



ココがその水を吹き出している場所なんだけど…なんだけど、ねぇ?



これはうずしおだから…全然違うってヤツね



真上に潜水艦がある。この潜水艦に真下からぶつかるってわけでもなさそうだし…。う〜む、わっかんないなぁ



くぐれって言われると、ついついコインの輪なんかをくぐりたくなるけど、今回はまったくハズレだよ

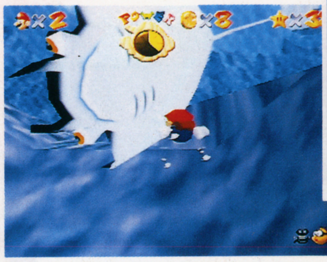
5 マンタの おくりもの

マンタの動きに注意しよう

スター1を見事にクリアすると、スタート地点の下に広がる海中にマンタが出現! 彼のあとを追っていけば、スターの手がかりが。



お、マンタ発見。さっそく近づいてみようぜ



下から見上げてみたりして。ちょっと気味が悪い気がしないでもないけど



マンタのケツにくっついてみようかな。バタ足と平泳ぎを使い分けるといいぞ

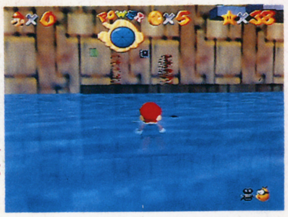


マンタ君からスターをもらいました。どうやったかって? それはヒ・ミ・ツ

6 ボウシが そろったら

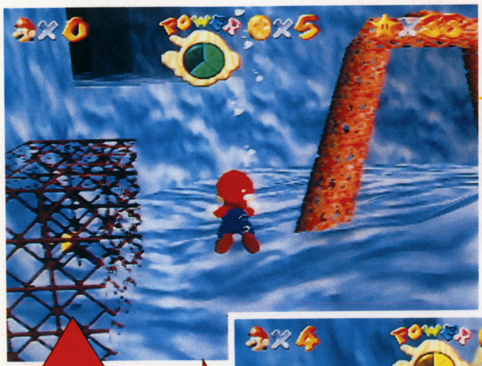
オリの中のスターを救出!

ドックの海底には、格子に囲われたスターが存在する。この格子を取り払うことはできない。だが、タイトルから察するに、帽子を駆使して取れそうだ。

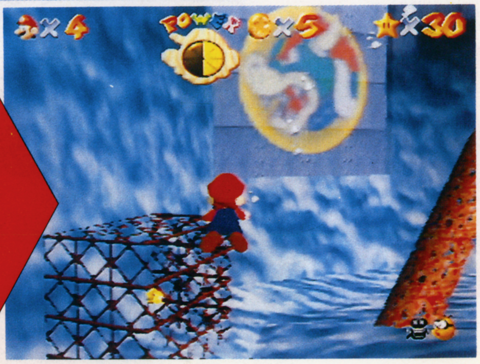


ドックにうまい具合にブロックがあるんだがね

すぐそこにパワースターがあるのにィ



クッパを倒している

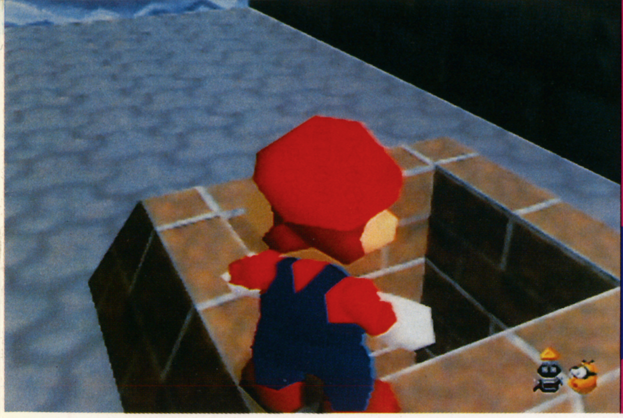


クッパを倒していない

開いたハッチに吸いこまれるので、クッパを倒さないほうが楽

ほのおのうみのクッパ

エキストラコース2



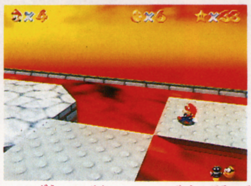
今度は溶岩帯でクッパを探せ

コース9で、スター1「クッパのせんすいかん」をクリアすると、コース入口の近くに穴が出現する。ここに入ると、クッパとの2度目の対決が待つエキストラコース2が始まるぞ。ここの特徴は、狭いうえに辺り一面が溶岩ということ。無数の障害をくぐり抜け、クッパのもとへたどり着けるか!?



溶岩に落ちたら、アチチッ!て感じ

あいかわらずアスレチック!



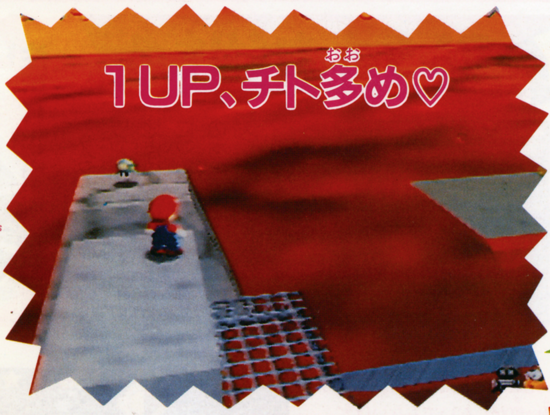


移動する床やら、異常に細い道やらで、息つくヒマもないぜ

溶岩に落ちないように的確に移動しよう

コースから落ちたら一巻の終わりだったエキストラコース1とは違い、今回は溶岩なのでコースから落ちても多少は復帰の機会がある。ただ、そのぶん敵の数は多くなっているし、コース自体もかなり長い。こまめにコインを取って、体力を回復しながら進んでいこう。

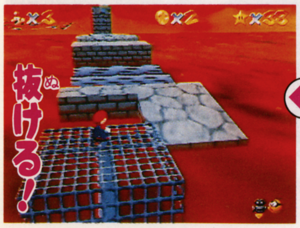
エキストラコースでの決め手は、やはり状況にあった視点変更。今回のアドバイスとしては、溶岩の中に浮き沈みする床を乗り継いで行く前半を横からの視点で。細いポールにしがみつく機会の多くなる後半は正面からの視点で進んでいくのがベストと言えるだろう。



けっこう1UPキノコが置かれているので、キチンと取っていけば残り人数の心配はいらないはずだ



登場するモンスターは、どんけっとクリボー。たいして強敵ではない…?



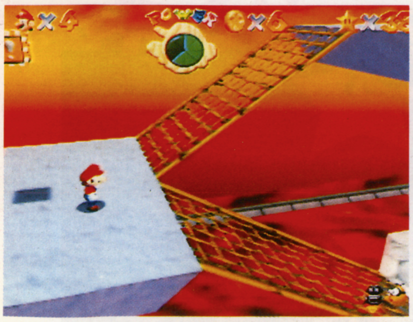
サッと飛び乗って一気にかけぬける



足場が溶岩から顔を出した瞬間に…



ポールは細いので、正面視点にして飛びつこう



上下する地面が平坦になったらGO!



こんなところはわざわざ移動床に乗らなくても、幅跳びジャンプで越えちゃえばOK

ぶらさがりもあるぜよ!



ジャンプして、Aボタンを押しっぱなしでぶらさがるんだ



まぁ〜た、偉そうなコトばっかり言いやがって…

大地を揺るがす2度目のクッパ

コースの最後の土管に入ると、そこには宿敵クッパの姿が。今回もやっぱり尻尾を掴んでジャイアントスイングで爆弾に投げつければいいわけなんだけど、今回のクッパは前回よりはるかに手強いぞ。まず、移動面の大幅なパワーアップがある。クッパの回りをグルグル回って尻尾を掴もうとしても、マリオ並のスピードで回転してまったく掴ませるスキを見せない。さらにはテレポートも使い、マリオを翻弄してくるのだ。そして、攻撃のバリエーションが豊富になったこともあげられる。炎を吐くことと、振動を起こすことが必殺技だった彼だが、今回は改良を加え、新たな技まで体得してきたのだ。もっとも、攻撃の際に大きなスキを作ってしまうのはあいかわらずだけどね。

フットワークも機敏だぜ!



マリオを追うスピードも速くなっていて、掴めない



爆弾一発で倒せるんだけどね

クッパの攻撃

今回のクッパの攻撃手段は3つ。このうちのファイヤーブレスとヒップブレスは、前回のときと同じものの、まるで違う攻撃モーションで襲ってくる！ これらは非常にスキが少ないので、スキの大きなスーパーダッシュ体当たりを誘うのが勝利への近道だ。



テレポートで移動したりもするんだ

ファイヤーブレス

今回のファイヤーブレスは、前回の長い炎を吐くものと違って、追尾能力のある火の弾を吐きだすものだ。マリオとの距離が近いと基本的にこの技を多用してくる。かわすには後退するのが一番だ。

1発1発撃ってくるので、あまりスキがないのが特徴



連射してくるぅ!

スーパーダッシュ体当たり

マリオを補足し、猛スピードで突進してくる技。基本的には直線に進んでくるが、ほんの少しだけ角度をマリオに向けて調整することもできる。この攻撃の最後に、クッパはリングアウトしないように急ブレーキをかける。ここで、しばらくクッパは動けなくなるので、すかさず尻尾を掴もう。なお、この攻撃はマリオとクッパの距離が離れていると繰り出してくるので、わざと離れれば誘えるぞ！

この攻撃を開始するときは、両手を振り回して暴れる。それを合図にしよう





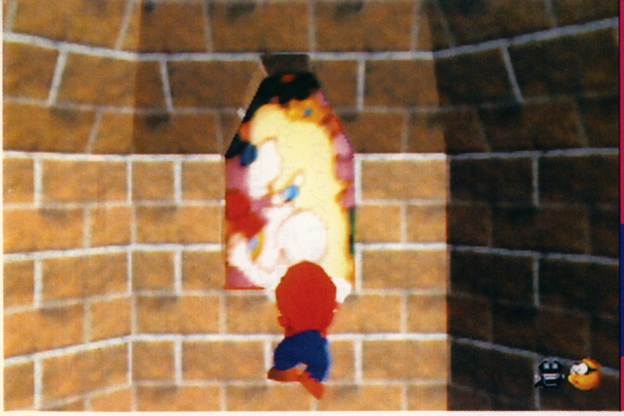
刹那の見切りでかわし、尻尾を…

ヒッププレス

前回と同じように、マリオとの距離が離れるか、リングアウトしたあと、復帰の際に使ってくる攻撃。今回は、その体重にモノを言わせて、地面を傾かせてしまう。マリオは立っていられない角度になると滑ってしまうのでリングアウトの危険性も生まれる。



連続ジャンプを使って乗りきろう



ピーチのかくれスライダー

かくれスター

ピーチ姫の部屋に隠されたスターが



お城の中2階の右端にある部屋は、正規のコースとは一見無関係なピーチ姫の部屋になっている。ところが、この部屋にもパワースターが隠されているのだ。入り方は他のコース同様、絵の中に入ればOK。ただし正面の絵じゃなくて、向かって右側の絵が入口だぞ。

絵の向こうにあるのは、小さい部屋とスライダーコース。スライダー内での操作は、コース4と同様に3Dスティックの上下でスピード調節、左右で移動だ。



⇧ピーチ姫の部屋は、お城のこの扉の向こう。まさかこんなところにスターがあるとは…



⇨わずか1つのスターで開く扉とは思えないほど、遊べるミニゲーム(?)なのだ

クリアはカンタン

スライダーに突入すると画面の右上にタイムが表示されるけど、このタイムがどんなに遅くても、ゴールに着けばスターは絶対に手に入る。要するに、スライダーでミスさえしなければ、ほとんど苦労らしい苦労もナシにスターをもらえるのだ。最初はゆっくり堅実にすべり、とりあえずスターをいただいておこう。スターを入手した後でも、スライダー自体は何回だって遊ぶことができるからね。

ちなみに入口のスイッチを押すと、青いコインが6枚出現するぞ。

コインもたくさん集まるのだ




⇦⇨コースに入ってすぐ右奥にあるスイッチを押すと、コインまでたんまり集まるぞ♡

のんびり行こう

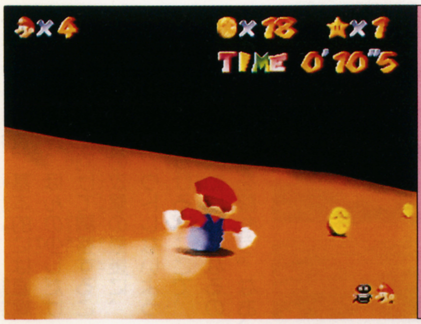
スライダーでのお遊び

スピードを出すと爽快で楽しいスライダーだけど、何回もやってると、さすがに飽きてきちゃうよね。そんな人向けに、ちょっとしたお遊び技を教えよう。まず1つはマリオ視点でのプレイ。迫力満点だけどコーナーがわかりにくく、意外と難しいのだ。もう1つは初心者向けの、スライディングでのプレイ。マリオ視点とは逆に、視界がやや広くなって、コースの形をつかみやすくなるぞ。



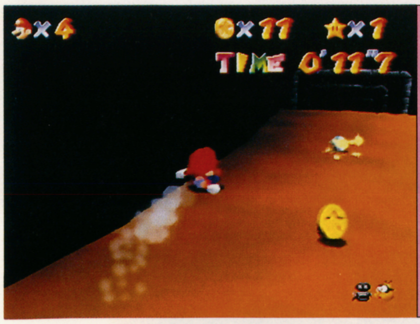
⇧ヘタに加速しなければ、クリア自体は楽勝モンだよ

マリオ視点



⇨Rボタンでマリオの視点に変えると、角度が変わっちゃって難度が大幅アップ。これでタイムアタックするのもいいかも

スライディング



⇨スライディングでスタート地点に突っ込むと、こんな角度で滑っていく。堅実にクリアしたい人にはオススメ

タイムアタック攻略 速さの限界に挑戦！

スターを取るためだけの、普通のスライダー攻略は右のページでおしまい。ここからは、損得勘定抜きでひたすら速いタイムを求める、熱いタイムアタッカー諸氏に捧げるタイム短縮攻略だ。



ごほうびの有無なんざ関係ねェ、オレは風を感じてえだけさ…。そんな強者向け攻略だ

正統派タイムアタック

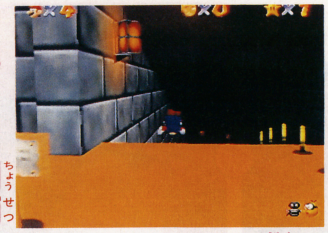
まずは、ごくごくノーマルにスライダーに挑み、減速ポイントやコーナーワークを究めたいという人向けの正統派タイムアタックからいってみよう。ズバリ、目標タイムは20秒台前半。編集部では、6月18日現在、20秒2というタイムが確認されている。キミの腕次第でまだ短縮できる余地アリだ！



編集部の現在の限界タイムはコレ。研究と鍛錬をおこたらなければ、まだ縮まるハズ!!

●スタートのコツ

まず、左端からコースに入るのが重要だ。これだけでも意外と速い。次に、ボディアタックでコースに突っ込もう。着陸してからカウントが始まるのでおトクだぞ。ちなみに幅跳びだと、逆に遅くなってしまうので要注意だ。


スタートはボディアタックか通常ジャンプで、わずかでも距離をかせぐ。突入ルートは最内である左端がベスト

●スピード調節

基本的に、3Dスティックは前に倒しっぱなしと考えていい。例えば右に曲がるときは、右に倒すのではなく「右上」に倒すようにしよう。わずかでもスピードが落ちてしまうと、再加速が必要なため大幅なタイムロスになってしまう。ただし、一部のコーナーでは減速したほうがタイムが速いぞ。



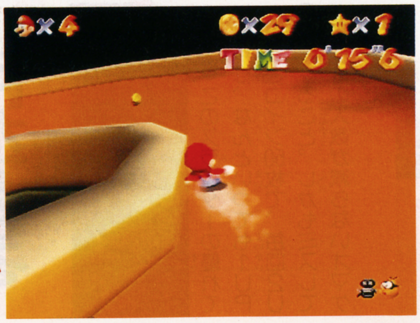
タイムアタックである以上、減速を必要最小限に抑えるのは当然のこと。常時加速するつもりでスティックを倒せ！

●コーナリング

正統派のプレイにおいて、何よりも重要になるのがコーナーの攻め方だ。これは順番に、詳しく説明していこう。まず第1コーナーは最高速で、続く左カーブはわずかに減速してインを攻めつつ加速して直線へ突入。その後の右バンクは2段階に角度が急になっているので、半分までは最高速でいき、1UPキノコが出るあたりで一瞬減速だ。勝負どころのS字コーナーは、多少速度を犠牲にしてもインからインへとコーナーに張りつくようにして攻めていこう。



大きな右バンクは、途中から急にキツくなる。一瞬だけ減速し、フチギリギリで加速だ



タイムの8割は最後のS字にかかっている。アウトにふくらむと大幅ロスだぞ

目指せ20秒台!!

邪道タイムアタック

スタート直後の連続左カーブを抜けた先の、下り坂の手前で左にジャンプすると、とんでもないショートカットができる。コツは、ジャンプするときになるべくコースの「壁に向かって」跳ぶことと、着地ポイントが下り坂になるように距離を調節することだ。スタートを普通のジャンプ、着地をボディアタックにするとさらに速いぞ。

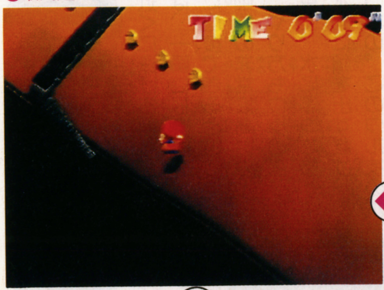
超ショートカアーット!!

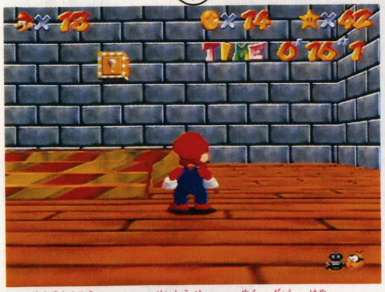


ココが離陸ポイント。急な角度で跳ぶのがいい



ジャンプ後は、ただひたすら下のコースの坂道の部分を狙おう。また、着地時の衝撃を少しでも受けにくくするため、落下中にボディアタックを出すのも重要だ


最高速のままで着地できれば超ベリグーッ!!



一応参考タイム。正統派より約4秒も速い(!)

巻末特集 編集部が発見した 超ウルトラ技

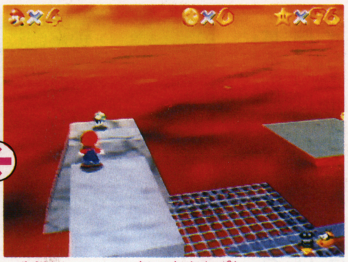
実用度の高い技からお笑い技まで『マリオ64』の技を集めてみたぞ。知って得するイカす技、キミも覚えてね。



マリオ技 無限1UPができる

『マリオ』シリーズと言ったらコレ、というくらいお約束のウル技が、『マリオ64』にもやっぱりあったぞ！ ただし、今までのシリーズの無限1UPとは、まったく違う内容なので注意して欲しい。今回紹介する無限1UPは、1回取っても消えない1UPキノコを利用する。『マリオ64』の場合、一部の1UPキノコは何回取ってもコースに入り直せば出現してくれるため、そういったキノコが出るコースに狙いを絞り、キノコを取って脱出するのだ。オススメコースは、短時間で効率よく増やせるピーチのかくしスライダー。もうゲームオーバーは怖くないぞ。





⬇1UPキノコを回収したら、おもむろにキノコ城へ帰還。以上の行動を繰り返すのみ！

⬆条件は、コース内に毎回出現する1UPキノコがあること。複数あるのがベストだ

例 ピーチのかくれスライダー

このスライダーの優れている点は、なんといっても1UPキノコとコイン50枚で、毎回2UPずつすること。しかもミスしてもマリオの人数が減らないオマケつきなのだ。

何回でもOK







⬇スライダーは人数増やしに最適。まず床のスイッチを押して青いコインを出してからスタートする

⬆コインを回収しつつ、コース上を移動する1UPキノコを回収。タイムは無視して問題ナシ！

⬆青いコインのおかげで、コイン50枚は楽勝のハズ。1プレイ2UP、こりゃ楽ですわ〜



ピーチ技 水で体力回復

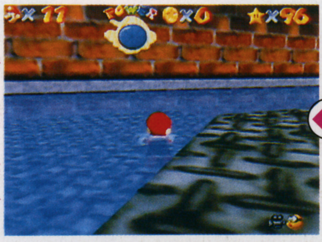
近くに泳げる場所さえあれば、一瞬にして体力を完全に回復できるという、実用価値の非常に高いウル技だ。やり方もウソのように簡単で、水に潜ったらすぐに水面に顔を出すだけ、というもの。このウル技のポイントは、水中に入ったとき、マリオの体力ゲージが酸素ゲージも兼ねる、というところにある。例えば体力が半分になったときに水中に入ると、時間が経つにつれてさらに体力が減っていくよね。そこで体力を戻そうと水面から顔を出すと、水中で減った分の体力だけでなく、地上で受けた分のダメージまで回復してくれるのだ。また、この技の優れている点は、海や湖だけに限らず、噴水などでも応用できるところにある。特にコース5などでは、意外なほど頼りにできるのだ。

体力が減ったら水に入ろう





⬅頭まで入ることができる場所なら、浅くてもOKなのだ





⬅モンスターに囲まれて大ピンチ！ 体力も少ないことだし、とりあえず水中へ避難

➡その後、水面から顔を出すだけで完全回復。マリオは水が大好きなんだろーか…

無限1UPができる

このゲームはコンティニュー自体が無制限なため、あまりマリオの人数は気になりませんが、増やしておくことで非常にプレイが楽になる場所がいくつかあります。中でもクッパと戦うエキストラコースなどは、クッパでミスした場合、クッパとの戦いから再開できますよね。ですがもしゲームオーバーになってしまうと、お城の外から全部やり直さなければならなくなります。普通のコースと比べ、エキストラコースは難しい上に道中が長くなっていますから、残り人数が多いと相当楽になりますよ。特にピーチのスライダーなら、タイムアタックしているうちに残り人数まで増えて、一石二鳥というものです。いつも10人くらいにしておきましょう。

この技の醍醐味



マリオの空耳情報

●パワースターを取ったとき、「Here We Go!」(英語で「さあ、行こう」という意味)って言ってるよね。でもコレ、「ピューリホーッ!!」って聞こえない? 編だけでしょうか…。

『マリオ64』のウル技大募集中!!

まだ攻略時間が少ないためか、現段階では編集部が見つけたウル技はごく少数。しかし、ウル技の宝庫と言われてきた『マリオ』シリーズだけに、まだまだ隠されているのは間違いないと言えそうだ。そこで、『スーパーマリオ64』のウル技を大募集。ウル技を見つけたら、本誌の「超ウルトラ技」のコーナーにガンガン応募してね。ちなみに次号のファミマガ64(7月12日発売)では、『スーパーマリオ64』と『パイロットウイングス64』のウル技の特集を掲載予定。もちろん次号以降も、見つかったウル技は逐一掲載していくぞ。

ルイージ技 砂漠でジャンプ法

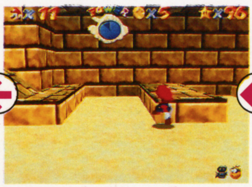
立っているだけで足が沈み、ロクにジャンプすらできない砂漠。この砂漠の砂の足場からは、限られたごく一部の床にしか登れないけど、このウル技を使えばさらに高い床に登ることができるぞ。

やり方はこれまた簡単で、ジャンプで空中に浮いているときにキックを出すだけ。ジャンプの効果が変わる理由は、キックのモーションが少しナナメ前に移動するためだ。ちなみにこの技は、水中からの脱出や連続ジャンプの高度調節にも応用できるぞ。

キックで脱出!!



そんなときは空中でキック! これだけ高度がアップする



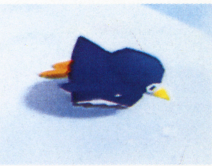
この程度の床にも登れない



砂漠はジャンプが低いのだ

ルイージ技 ペンギンがボディアタック!?

コース4をウロついているペンギンの子供にヘッドスライディングをさせるという、心なごむウル技だ。このペンギンは、マリオがボディアタックをしたときのみ行動をマネる習性があるため、ペンギンの近くでボディアタックをすればOK。とにかくひたすらカワイイので、マリオ視点などを駆使して見よう。



見よ、この愛くるしいペンギンの姿を! ちきしょう、アンタ光ってるぜ…!!



並んで滑ってみたりなんかして…。こうしてみると親子みたい(見えないって)

ルイージ技 ヘンな顔アレコレ

ゲームのオマケ(?)として遊ぶことができる、マリオの顔いじり。その顔いじりを、さらにヘンにする方法だ。まず、ヒゲをナナメ上にすると、サングラスみたいになる。逆に鼻のほうに寄せると、鼻毛みたいでナイスだ。また、帽子を下にすると、目が消える。いろいろ試してみよう。

ヘイ彼女!!



ほとんどにらめっこな気が…

SUPER MARIO 64 スーパーマリオ DE クイズ

オマケ

最後に、ちょっとしたクイズを2つ。下の問題と写真をよ~く見て、答えを考えてみよう。ちなみに2問とも、この本で攻略している範囲から出題されているぞ。たまには指を休ませて、頭を働かせてみよう!

答えがわかったら

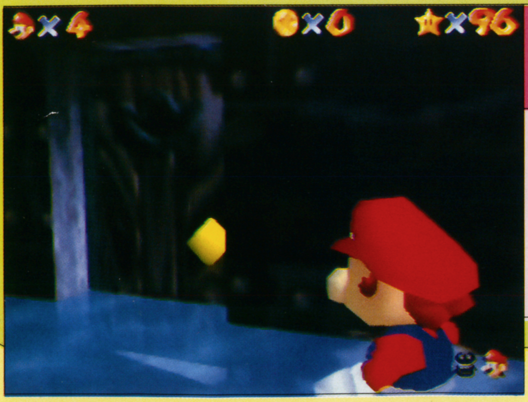
答えが2問ともわかったら、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、そして答えを大きく見やすい字で記入して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部「マリオ係」まで。正解者の中から抽選で64名に、ファミマガ64オリジナルテレフォンカードをプレゼント! 締め切りは7月12日の消印まで有効だ。たくさんの応募、お待ちしてま~す!

正解者64名にテレカプレゼント

Q1 これはどの敵の拡大図でしょう?



Q2 これは何コースの風景でしょう?



ファミマグ64

7月12日号特別付録



コース9までのスター入手法、そしてテクニックを完全網羅!!

SUPER MARIO 64

スーパーマリオ®

ファンタスティック攻略ブック

平成8年7月12日発行（隔週金曜日発行）第12巻第12号（通巻251号）